TRÓJWYMIAROWA REWOLUCJA: NINTENDO 3DS i 3D W DOMU POD LUPĄ

GRY WIDEO I KONSOLE PLUS

新プラス

SIERPIEŃ 2010
08/2010

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 I XBOX 360 I PC

JUŻ GRANE
MAFIA II
WERDYKT
NOWY RODZINY
GANGSTERÓW
CZAS ROZPOCZĄĆ

RAPORT
ENSLAVED III
NOWE KROKI PETERA
MOLYNEUX

JUŻ GRANE
HALO REACH
ZANIM DO WALKI
STANĄŁ MASTER
CHIEF

JUŻ GRANE
R.U.S.E.
REWOLUCYJNA
STRATEGIA NA
KONSOLACH

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

YODA! BOBA FETT! VADER! EKSKLUZYWNY MEGARAPORT

RAPORT
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
POWRÓT KULTOWEJ SERII POD OKIEM KOJIMY

JUŻ GRANE
KANE & LYNCH 2 DOG DAYS
ZWYRODNIALEC I PSYCHOPATA ZNÓW RAZEM

08
05 820004
NR. 37 [illegible] 505-8204 INDEX: 345342

ZAPOWIEDZI: DRAGON AGE II, NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT, FIFA 11 / ZRECENZOWANE: MONKEY ISLAND 2, DRAGON QUEST IX, TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON, CRACKDOWN 2 / PUBLICYSTYKA: NA ROZSTAJU DRÓG, ZA GARŚĆ DOLARÓW WIĘCEJ

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA ROKU WG CZYTELNIKÓW CD-ACTION
TYTUŁ GRY ROKU W KATEGORII „AKCJA" MA W KIESZENI GRY-ONLINE

MAFIA II®

PREMIERA 27.08.2010

18+ www.pegi.info

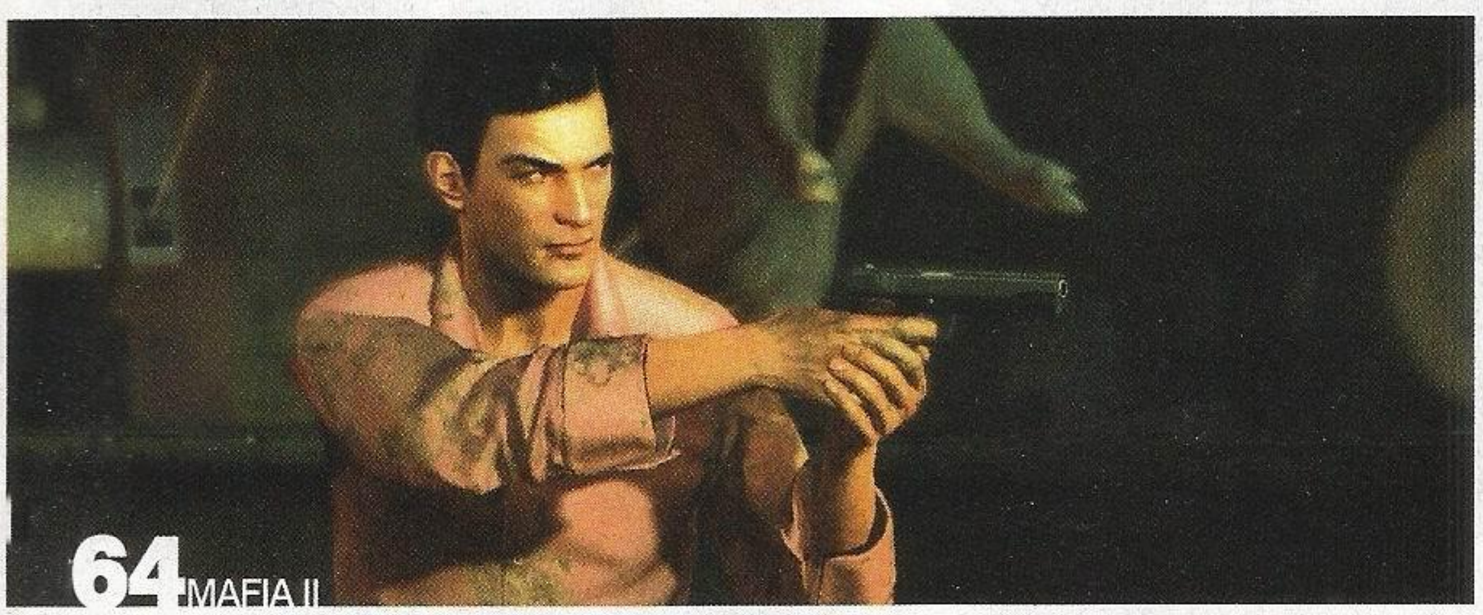
PL

PS3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD-ROM SOFTWARE PhysX by NVIDIA 2K GAMES

CENEGA

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia © II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

MENU // SIERPIEŃ 2010



SPECJAŁ

028> HALO: REACH
Fax relacjonuje prosto z ostatniego pokazu przed premierą gry. Nowe fakty i informacje.

032> STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
Zaproszeni przez Activision na pokaz Force Unleashed 2 po prostu nie mogliśmy odmówić. Megaraport Miela.

040> NA ROZSTAJU DRÓG
Wybory w grach towarzyszą nam od zawsze, ale z roku na rok dotykają coraz ważniejszych kwestii. Sasori bada temat.

042> R.U.S.E.
Ubisoft z Eugen Systems szykują strategię, która ma ogromne szanse zrewolucjonizować gatunek. Zooltar gra.

046> CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
Kaxi przygląda się nadchodzącej Castlevanii – czy Hideo Kojima naprawdę coś robi przy tej grze?

050> REWOLUCJA 3D?
O 3D będzie coraz głośniej – czas na pierwszy materiał opisujący zjawisko. Marcellus zagłębia się w temat.

054> KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
Zwyrodnialec i socjopata wracają. Gonzo gra w betę.

058> FABLE III
Albion odwiedza Marcellus.

062> ZA GARŚĆ DOLARÓW WIĘCEJ
O tym, jak doją nas wydawcy gier – DrMax podejmuje temat limitowanych edycji.

064> MAFIA II
Warto czekać? Mielu ogrywa sześć rozdziałów gry.

NEWSFLASH

006> NINTENDO 3DS
Obszerny materiał o nowej konsoli Nintendo – skąd pomysł, co mówią ludzie z branży, czy ma przed sobą przyszłość.

010> NOWY XBOX 360 POD LUPĄ
Przyglądamy się odświeżonej konsoli Microsoftu.

014> WOJNA GIER MUZYCZNYCH
Już pod koniec roku w pojedynku zmierzą się Guitar Hero: Warriors of Rock i Rock Band 3.

018> FIFA 11
Kolejna prezentacja i garść gorących wrażeń.

020> NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
Po sukcesie Burnout Paradise, Electronic Arts powierza swoją serię wyścigową ekipie Criterion.

022> NA HORYZONCIE
Nadciąga więcej gier, niż jesteście w stanie ograć.

024> DRAGON AGE II
BioWare smaży sequel. Pierwsze informacje i screeny!

STAŁE

016> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

026> ACHIEVEMENT UNLOCKED
Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

072> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

088> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

095> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

073> DRAGON QUEST IX: SENTINEL OF THE STARRY SKIES
074> LIMBO
075> PURE FOOTBALL
075> DRAGON AGE: POCZĄTEK – PIEŚŃ LEILANY
075> DEATHSPANK
076> MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
078> DARKSTAR ONE: BROKEN ALLIANCE
079> MORPH-X
079> BLACKLIGHT: TANGO DOWN
080> TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON
082> SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 PORTABLE
083> PUZZLE QUEST 2
084> CRACKDOWN 2
086> SAMURAI WARRIORS 3
086> TOURNAMENT OF LEGENDS

Niech Moc będzie z Wami

Z Force Unleashed 2, Mafią 2 i Halo: Reach przez sierpień

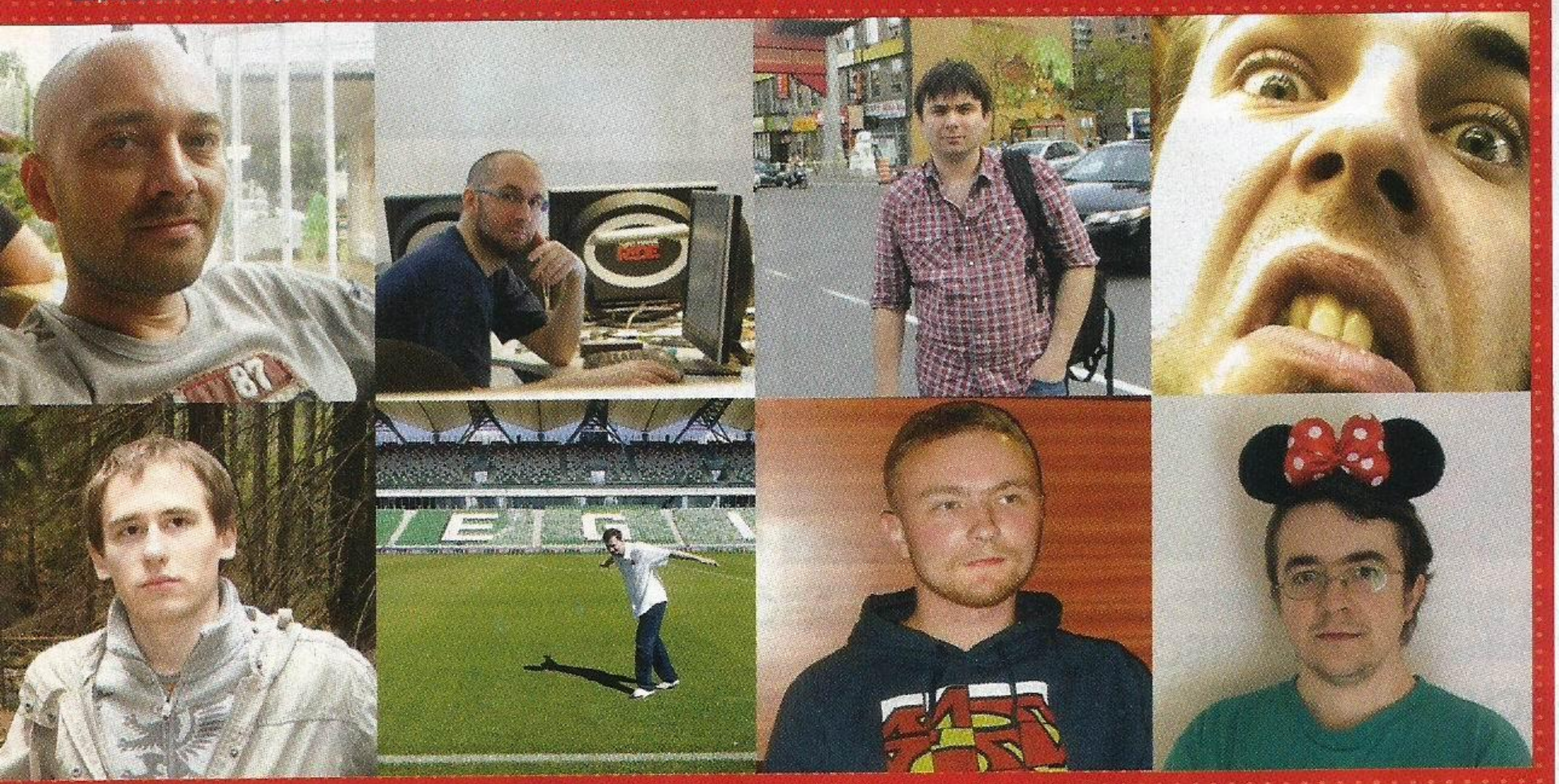
Electronic Entertainment Expo w Los Angeles za nami, gamescom w Kolonii przed nami, jest więc chwila przerwy na nabranie oddechu i skupienie się na kilku dużych pozycjach, które premierę będą mieć tej jesieni. Bądź jeszcze lata, jak zapowiadająca się niezwykle interesująco Mafia II, którą ograliśmy przed premierą, a wrażenia czekają w obszernym materiale. Gra jest spóźniona niemal o rok, ale wszystko wskazuje na to, że warto było czekać. Warto też czekać na Star Wars: The Force Unleashed II, które zawędrowało na okładkę, a które z pewnością przebije wynik pierwszej części – nabywców znalazło ponad siedem milionów egzemplarzy. TFU2 wygląda doskonale; Mielu miał możliwość obejrzeć kilka nowych poziomów, a także porozmawiać z producentami i wyciągnąć dzięki opanowaniu Mind Trick kilka istotnych informacji. Jak choćby to, że pojawią się Boba Fett i Yoda. Megaraport czeka na Was na stronie 32.

Za półtora miesiąca zagramy także w HALO: Reach; pożegnanie Bungie z tworzoną przez nich od początku serią, a także największym killerem Microsoftu jeśli chodzi o Xboxa w tym roku. Fax poleciał na ostatni pokaz gry przed premierą. To nie koniec atrakcji – Marcellus przygląda się Fable III (i opowieściom Petera Molyneux), Kaxi bierze pod lupę Castlevanię (gdzie przy produkcji ekipę Mercury Steam wspiera sam mistrz Hideo Kojima), zooltar jest wręcz zachwycony R.U.S.E. (które niespodziewanie będzie wykorzystywać PlayStation Move), a Gonzo ogrywał krwawe Kane & Lynch 2 wybuchając przy tym opętańczym śmiechem.

W tym miesiącu na nasz warsztat trafił również jakże ostatnio modny temat 3D. Mielony opracował temat 3DSa, nowej przenośnej konsoli Nintendo, która wzbudziła na E3 prawdziwe szaleństwo, a echa pierwszej prezentacji słychać w branży do dziś. Marcellus z kolei zajął się trójwymiarem na dużym ekranie, czyli na konsolach stacjonarnych. Jedno jest pewne: 3D jest tuż tuż i nie zamierza się nigdzie ruszyć – my zaś musimy poczekać, by przekonać się, czy to tylko zbędny dla gier bajer, czy też faktycznie coś, bez czego nie będziemy wyobrażać sobie konsolowej rozrywki w przyszłości.

Z ochotą prezentujemy także pierwsze materiały z Need For Speed: Hot Pursuit i Dragon Age 2, a także kolejną porcję wrażeń z ogrywania FIFA 11. Sasori i Max zwyczajowo wysmażyli ciętą publicystykę, a i w recenzjach da się wyłowić kilka perełek, jak choćby nowy Dragon Quest, Limbo, Persona 3 na PSP czy wreszcie mój cichy faworyt w tym miesiącu – Transformers: War for Cybertron.

Zapraszam do lektury. Oby nie lato w sierpniu (ale 35 stopni na plusie też nie chcę) – do przeczytania za miesiąc! //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
psiejsko czarodziejsko

Nawet jeśli nie ma gier do recenzji, w redakcji zawsze jest co robić. W rzeczywistości właśnie gdy nie ma gier, roboty jest najwięcej – staramy się dostaczyć Wam ładny, pełny sprawdzonej treści magazyn opinii i faktów na temat gier video. Ten numer może i wygląda surowo pod względem recek, ale od kiedy to nasza wina? No i powiem szczerze, że mieliśmy mnóstwo radochy z projektowania i przygotowywania obszernych materiałów, które za chwile przeczytacie. Podobają się?

MARCIN SIKORA // Marcellus
nic oryginalnego

Źle jest, gdy człowiek poci się od myślenia, wydajność spada niesamowicie. Jeszcze kilka takich dni i pewnie zaliczyłbym RRODa z przegrzania, zupełnie, jak kolejny Xbox sasoriego. Mnie na szczęście PS3 nie zawiodła, więc spokojnie mogłem sobie pograć w Red Dead Redemption w przerwach między oglądaniem, a jakże, niesamowitego Deadwood. Za to kolejną grą Rockstar powinno być coś o biedzie, przestępczości i wojnach gangów w XIX-wiecznych miastach – Londynie lub Nowym Jorku, to był dopiero hardkor!

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
Not dead. Resting!

Wakacje? Może gdzieś wybędę na kilka dni. Tylko kiedy, skoro za chwilę lecimy na gamescom, na którym, mam nadzieję, jak co roku będziemy doskonale się bawić? Zabrzmi to jak herezja, ale dla mnie wystawa gier w Kolonii przebija E3. Pewnie dlatego, że jest dzień dla prasy, kiedy na spokojnie można obadać gry we wszystkich halach, a później już nie trzeba tam chodzić i walczyć z tłumem o pada. Na E3 każdy dzień jest dla prasy i stania w kolejkach nie da się uniknąć. 27-29.08 widzimy się na Xbox Fun Day!

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
Zerg rush

Pora na (które to już z rzędu) wstydliwe wyznanie. Po obejrzeniu nowego trailera do Starcrafta 2 prawie zrosiłem spodnie płynami cielesnymi i znowu zacząłem jarać się SC. Polecam – filmik jest tak genialny, że można zapomnieć, że sama gra to przestawianie żołnierzyków na mapie. Przy czym najśmieszniejsze, że mam głęboko w tyle aspekt multi całej zabawy, ostatni raz grałem chyba z 10 lat temu, ale grę sprawię sobie dla samej kampanii. Poniekąd w hołdzie dla Blizzard.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
gap year

W lipcu nie pojawiło się jakoś nader dużo interesujących mnie tytułów (w końcu odpoczynek od tych hitów!), no może poza Dragon Questem, więc mogłem pokończyć część z zaległych gier. Wieczory poświęciłem pewnemu pisarzowi na wakacjach w górach, za dnia odpowiadałem na wezwania do służby, zaś nocami prowadziłem Borussię Dortmund na szczyt ligowej tabeli. Liczę, że sierpień będzie równie spokojny, to może wreszcie wezmę się za człowieka-nietoperza. Czeka już stanowczo za długo.

GRZEGORZ BROL // Fax
en taro adun

Dziwny miesiąc. Kilka bardzo dobrych i bardzo złych gier. Choć to w sumie nie ma znaczenia, bo Reach coraz bliżej. Poczułem ciśnienie z powodu zbliżającej się premiery i znowu zacząłem strzelać w Halo 3. Grając dwóch na dwóch w zespole z moim największym rywalem, czyli Grzesiem z Wrocławia, przegrałem z e-kolegą i jego 7-letnim synem. Master Chief byłby dumny... Cóż, liczę na to, że Reach zarządzi. Tymczasem nadchodzi StarCraft II. Boję się.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
¡Gracias Raúl!

„Inception" Nolana w kinach, czekamy na szczegóły dotyczące trzeciego Batmana, a wcześniej na sequel Arkham Asylum, to będą syte lata dla fanów Mrocznego Rycerza. Wreszcie. E3 przyniosła oczekiwane luki w planach wydawniczych, spokojniej można myśleć o nadrabianiu zaległości, bo zaraz zacznie się październik i reszta miesięcy, które z powodu aury nie nadają się do życia, ale przynoszą wysyp tego, co kochamy najbardziej. Grubych hitów. I tego co mniej – grubo opatulonych kobiet.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
napisałem do przyjaciółki ;-)

Tak jak rok temu, umarł mi klocek, wywalając RRODa w czasie projekcji Deadwood. Jasne, gorący serial, ale żeby tak od razu do krainy wiecznych łowów? To już chyba jakaś nowa świecka tradycja, te letnie zgony. No i znów pożyczone ekspudło sterczy pod tiwikiem, ale ja i tak, nieco obrażony, pocinam na Amidze :D SWOS, Superfrog, North & South, Walker, Cannon Fodder... Szkoda, że tylko garstka tytułów z Amigi trafiła na XBLA. Nadają się do tego idealnie.

Special Guest Stars: Krooger, zooltar

Numer 137 // **sierpień** 2010
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol
//fax@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałk w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

1,2 – miliarda dolarów zarobił Microsoft na usłudze Xbox Live w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy. Połowa tej kwoty to opłata za usługę w wersji Gold, czyli – jak mówią złośliwi – za coś, co pecetowcy i posiadacze PS3 mają za darmo: granie w multi poprzez sieć. Ale to MS zarabia, a Sony nie, prawda?

3 – lata z okładem minęły od premiery PlayStation 3 i dopiero teraz Sony przestało tracić na produkcji konsoli. Ba, firma nawet zarabia na sprzedaży! Takie rewelacje zdradził Shuhei Yoshida, szef Sony Worldwide Studios. Nie wpadamy w euforię, obniżki cen się szybko nie doczekamy, bo teraz Sony musi odrobić choć część straconych pieniędzy. Byle nie odrabiali zbyt długo.

10 – lat trwa produkcja... Multiplayer Tetris. Aleksiej Pażytnov próbuje zaprojektować tryb rozgrywki wieloosobowej w kultowym Tetrisie, ale mu nie wychodzi. Według niego układanie klocków pochłania całą uwagę grającego, więc obserwowanie co robi przeciwnik praktycznie nie wchodzi w grę. I to jest problem, który trzeba rozwiązać. A weź ty Alosza w Lumines może zagraj, a?

12 – procent Brytyjczyków, czyli ponad sześć milionów osób, może mieć trudności z zobaczeniem obrazu w 3D, a nawet w ogóle go nie dostrzeże. Tak twierdzi szef The Eyecare Trust i dodaje, że mniej więcej dwanaście procent całej ludzkości ma problemy ze wzrokiem uniemożliwiające cieszenie się głębią (wypukłością?) obrazu.

187 – milionów jenów, czyli niewiele ponad sześć miliona złotych rocznie zarabia Satoru Iwata. Więcej od niego kasuje Yoichi Wada, szef Square Enix zarabia niecałe osiem i pół miliona złotych. Obu przebija boss Sega Sammy Holdings – 435 milionów jenów, czyli ponad piętnaście baniek. Wszyscy wymiękają przy Howardzie Stringerze. Szef Sony zgarnia rocznie 28,5 miliona peelenów. Zaraz, co pisaliśmy o odrabianiu przez Sony strat?

KINECT for XBOX 360

Gry się zmieniają!
Steruj ciałem za pomocą...
KINECT

Wszystkie szczegóły na ultima.pl/kinect

Nowy Xbox 360 4 GB
4 za 799,-

MEDAL OF HONOR

Nieśmiertelnik z Twoim nickiem w prezencie!

Dodatkowe bronie i postać (edycja Tier 1)

MOH Frontline gratis dla wersji PS3!

JUŻ OD 129,90

Edycja Tier 1 dostępna w cenie edycji zwykłej tylko w przedsprzedaży!

zarezerwuj na ULTIMA.pl

MAFIA II

Specjalne pojazdy dla zamówień przedpremierowych!
Świetnie przedstawione lata 40. i 50. XX wieku
Ogromne miasto i pełna swoboda
Mafijne perypetie w doskonałym stylu
Niepowtarzalny klimat i doskonałe wykonanie!

199,90

NOWE CENY GIER NA PSP!

już za 39,90!

PSP za 599!

Nie tylko premiery! Nie przegap tych okazji!

· Uncharted 2 89,90	· Killzone 2 84,90	· Elder Scrolls Oblivion GOTY 89,90
· Red Dead Redemption 199,90	· Resident Evil 5 Gold 119,90	· GTA IV Episodes 149,90
· Tekken 6 89,90	· Little Big Planet GOTY 109,90	· GTA IV 89,90
· Sacred II 69,90	· EyePet + Kamera 149,90	· Batman Arkham Asylum GOTY 149,90
· FEAR 2 79,90	· Lost Planet 2 119,90	· Bioshock 2 99,90
· FIFA 10 84,90	· Colin Dirt 2 89,90	· God of War Collection 119,90
· Dragon Age: Początek 89,90	· Race Driver Grid 89,90	· Pure Football 99,90
· Karta Live Card abonament 200 PLN 199,90	· Demon's Soul 149,90	· **Konsola PS3 Slim 250 GB** 1249
· Buzz Swiat Quizow + Buzzery 219,90	· Assassin's Creed 2 169,90	· Więcej ..... ultima.pl

ULTIMA
Świat Elektroniki Użytkowej
SKLEP: (22) 624-78-16
BIURO: (22) 485-52-11
ultima@ultima.pl
WWW.ULTIMA.PL

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NINTENDO 3DS

Przenośna 3D rewolucja?

ŻADNA KONSOLA PRZENOŚNA, A NAWET ŻADNA KONSOLA NINTENDO W OGÓLE NIE ODNIOSŁA TAKIEGO SUKCESU, JAK NDS. TYMCZASEM NINTY MÓWI, ŻE TO BYŁ TYLKO PRZEDSMAK EMOCJI, A PRAWDZIWE SZALEŃSTWO ZACZNIE SIĘ, GDY NA RYNEK TRAFI 3DS

DS rządzi i dzieli, 3DS robi piorunujące wrażenie. Tak o nowym handheldzie Nintendo pisaliśmy w poprzednim numerze NEO Plus (#136), czyli kompletnie odwrotnie, niż to miało miejsce w przypadku NDSa, któremu nie dawaliśmy szans w starciu z PSP. To było prawie siedem lat temu, w czasie, gdy Ninty było o krok od zaprzestania produkcji konsol i wydawało się, że nic nie jest w stanie zatrzymać rozpędzonego walca o nazwie PlayStation. PSP wydawało się prawdziwym walkmanem XXI wieku. DS z niewielką mocą obliczeniową, małymi ekranami oraz nietypowym kształtem i stylusem utrudniającymi przenośne granie wydawał się skazany na porażkę.

130 milionów sprzedanych DSów później wiemy, że nie mieliśmy racji.

Gracze i nie-gracze na całym świecie oszaleli na punkcie kieszonsolki Nintendo, choć kto wie, jak potoczyłyby się sprawy, gdyby Sony nie zignorowało w pewnym momencie PSP, skupiając się na promowaniu PS3. Tak się jednak nie stało, a teraz, przynajmniej jeśli chodzi o rynek konsol przenośnych, Sony znalazło się w wyjątkowo trudnej sytuacji, bo zaprezentowany na tegorocznej wystawie E3 nowy handheld Ninty został okrzyknięty hitem wystawy i jak napisaliśmy w relacji z Los Angeles: „Wydaje się, że absolutnie wszyscy wierzą w sukces nowej konsoli". Czy rzeczywiście 3DS jest skazany na powtórzenie, a może nawet poprawę wyniku młodszego dwuekranowego brata?

PIĘTNAŚCIE LAT 3D

Inżynierowie Ninty zabrali się do pracy nad nową konsolką przenośną od razu po stworzeniu NDSa. Chyba nawet trochę przestraszyli się widząc PSP, bo skupili się przede wszystkim na zwiększeniu mocy obliczeniowej urządzenia. 3DS pierwotnie miał więc być dla DSa tym, czym GameBoy Advance był dla GameBoya.

Satoru Iwata, szef Nintendo wspomina, że dopiero dwa lata temu pojawił się pomysł, żeby wyposażyć sprzęt w ekran wyświetlający obraz w 3D. ***Pomysł spotkał się z negatywnym przyjęciem*** – wspomina Iwata – ***Wielokrotnie próbowaliśmy zaimplementować tę technologię w naszych konsolach, ale zawodziliśmy na tym polu***. Dziesięć lat temu Ninty przeprowadziło eksperyment z Luigi's Mansion w 3D i efekt był zadowalający. Technicznie GameCube nadawał się do tej technologii, ale problem leżał gdzie indziej. Iwata: ***Nie mieliśmy pojęcia, jak przeskoczyć problem zmuszenia konsumentów do zakupu drogich telewizorów LCD wyświetlających obraz w 3D, więc porzuciliśmy ten pomysł***. Szef koncernu z Kioto zdradza również, że ma w swoim biurku prototyp zewnętrznego, doczepianego ekranu 3D do GBA, ale Nintendo nigdy nie wprowadziło go do sprzedaży, bo konsolka miała za mało mocy i gry w trzech wymiarach wyglądały na niej po prostu słabo.

Przygoda Nintendo z trójwymiarowymi obrazami rozpoczęła się jednak wcześniej, ponad piętnaście lat temu na pomysł zaimplementowania tej technologii w konsoli wpadł twórca GameBoya Gunpei Yokoi. Jego Virtual Boy okazał się totalnym niewypałem, a spektakularną porażkę urządzenia Yokoi przypłacił utratą pracy.

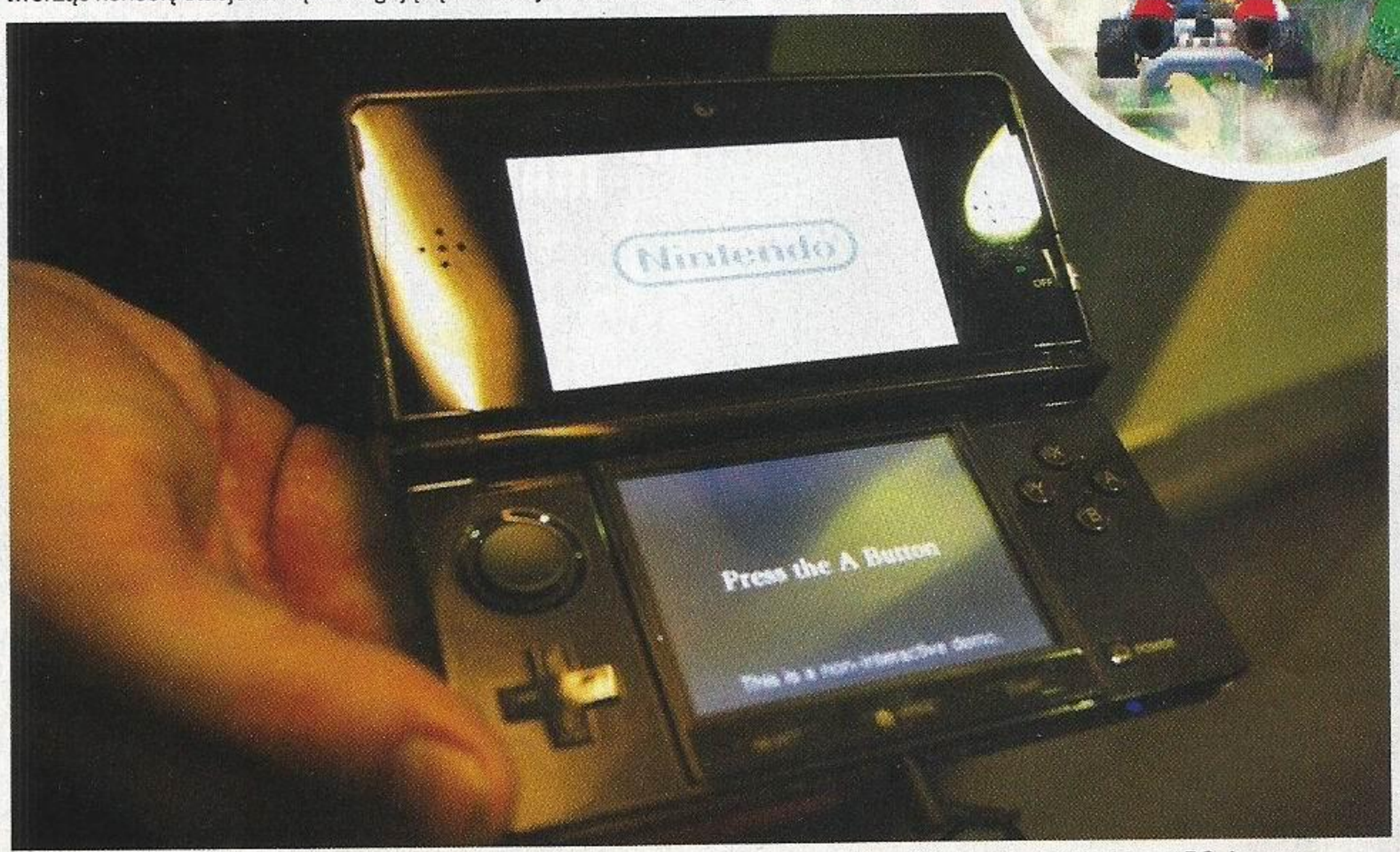
Wątpliwe, by taki los spotkał Hideki Konno, twórcę Nintendogs i producenta 3DS. To on doprowadził do przygotowania specjalnych wersji demo kilku gier na Wii w 3D, w tym Animal Crossing, Wii Sports i Mario Kart. Następnie pokazał je największym bonzom w Nintendo, czyli Satoru Iwacie i Shigeru Miyamoto, przekonując ich, że wreszcie nadszedł właściwy moment, by zaryzykować i stworzyć konsolę wyświetlającą obraz w trzech wymiarach.

Wybór padł na będącą w produkcji 3DS. Skoro Nintendo nie włączyło się do wyścigu konsol HD, gdy rynek telewizorów LCD i plazmowych dopiero się rozkręcał, ciężko oczekiwać, że miałoby postawić na jeszcze bardziej przyszłościowy temat tworząc konsolę stacjonarną obsługującą 3D. Na tym terenie w najbliższej przyszłości rządzić będzie Sony z PlayStation 3, a Nintendo postanowiło obrać inną drogę.

3DS okazał się idealnym wyborem przede wszystkim z powodu swojej mocy obliczeniowej równej, a nawet w pewnych aspektach przewyższającej moc GameCube. Po E3 o Metal Gear Solid 3: The Naked Sample mówiono, że wygląda równie dobrze, jak Peace Walker na PSP. JC Connors, szef Griptonite Games mającego na koncie Age of Empires: Mythologies i trzydzieści innych gier na NDSa twierdzi, że ***konsola potrafi zrobić kilka rzeczy, które do tej pory zarezerwowane były dla next-genów.***

AVATAR NA POMOC

Ciepłe przyjęcie 3DS przez dziennikarzy na E3, na pewno pozwoliło Hideki Konno nareszcie spokojnie zasnąć, ale nie powinien zapominać, że sukces jednej konsoli nigdy nie gwarantuje,



■ „Nie wiem, być może" – to słowa Shigeru Miyamoto zapytanego, czy pracuje nad Super Mario World na 3DS. Lepsze to niż „nie", więc trzymamy kciuki za rychłą zapowiedź.

■ **Nintendo przeprowadziło testy, czy da się grać w fpsy korzystając z kontroli ruchem (żyroskopy) i utrzymać przy tym obraz w 3D. Hideki Kanno potwierdza, że jest to możliwe, choć trudne do wykonania**

że jej następczyni osiągnie podobny wynik. Sony boleśnie przekonało się o tym w przypadku PS3, Nintendo przejechało się na GameCube.

Jak nazwa kieszonsolki wskazuje, jej głównym USP jest 3D. Pytanie brzmi, czy kogokolwiek ono interesuje i czy już wytworzył się rynek gier w trzech wymiarach. Łatwo wyobrazić sobie dlaczego dwa lata temu w Nintendo protestowano przeciwko stawianiu na tę technologię – rynek telewizorów 3D nie istniał, dopiero rozpoczął się boom na LCD i plazmy, a w kinach filmy w 3D należały do rzadkości.

Iwata: ***Mieliśmy ogromne szczęście, że Avatar okazał się tak wielkim hitem, a producenci telewizorów zaczęli stawiać na 3D w ich najnowszych odbiornikach. Dwa lata temu, gdy podejmowaliśmy decyzję, nie mogliśmy przewidzieć, czy się ona opłaci, ale udało nam się prześledzić rozwój technologii i przewidzieć, kiedy ona dojrzeje***. O 3D jest głośno na całym świecie, coraz więcej filmów powstaje w tej technologii, na co duży wpływ miał gigantyczny sukces wspomnianego Avatara. Na tegorocznym E3 Sony bardzo mocno promowało PS3 jako konsolę do grania w 3D, więc Nintendo wstrzeliło się idealnie i w marcu 2011, gdy 3DS będzie już na półkach sklepowych na całym świecie, ma duże szanse zawojować świat.

Nie można przeoczyć, że 3DS będzie pierwszym i jedynym przenośnym urządzeniem zdolnym wyświetlać obraz w 3D i na dodatek niewymagającym od użytkownika noszenia niewygodnych okularów. W momencie, gdy Apple podbija świat swoimi gadżetami (iPad, iPhone, iPod Touch) coraz aktywniej podkreślając swoją pozycję trzeciego ważnego gracza na rynku konsol przenośnych, Ninty nie mogło wymyślić nic lepszego, by zdeklasować groźnego konkurenta. Prawdziwą bombą było ogłoszenie wsparcia Ninty przez hollywoodzkie tuzy – Disney i Dreamworks jako pierwsze dostarczą swoje filmy w 3D w wersji na 3DS. To jedyne przenośne urządzenie, na którym będzie można oglądać filmy w trzech wymiarach poza kinem i bez okularów. Nintendo stosuje tym samym taktykę Sony, którego PS2 było jednym z pierwszych odtwarzaczy DVD na świecie, a PS3 długo sprzedawało się głównie jako player Blu-ray.

Bombą było ogłoszenie wsparcia Ninty przez hollywoodzkie tuzy – Disney i Dreamworks jako pierwsze dostarczą swoje filmy w 3D w wersji na 3DSa. To jedyne przenośne urządzenie, na którym będzie można oglądać filmy 3D bez okularów

Nic dziwnego, że szef Sony Computer Entertainment Kaz Hirai dyskredytuje konsolkę konkurencji: ***Bazując na naszych wewnętrznych badaniach, technologia 3D zastosowana w przenośnych urządzeniach jest mało precyzyjna i ograniczona***. Hirai dodaje, że Sony nie zamierza zastosować podobnej technologii w PSP.

A jednak już pojawiają się pierwsze informacje o nowym handheldzie Sony. Według dziennika Wall Street Journal koncern pracuje nad przenośnym urządzeniem łączącym w sobie kieszonsolkę, netbooka i czytnik e-booków. Pracujący obecnie w europejskim oddziale Capcom były szef SCEE David Reeves uważa, że Sony musi zareagować w ciągu dwunastu miesięcy, jeśli chce zostać w grze.

NINTENDO HARDCORE

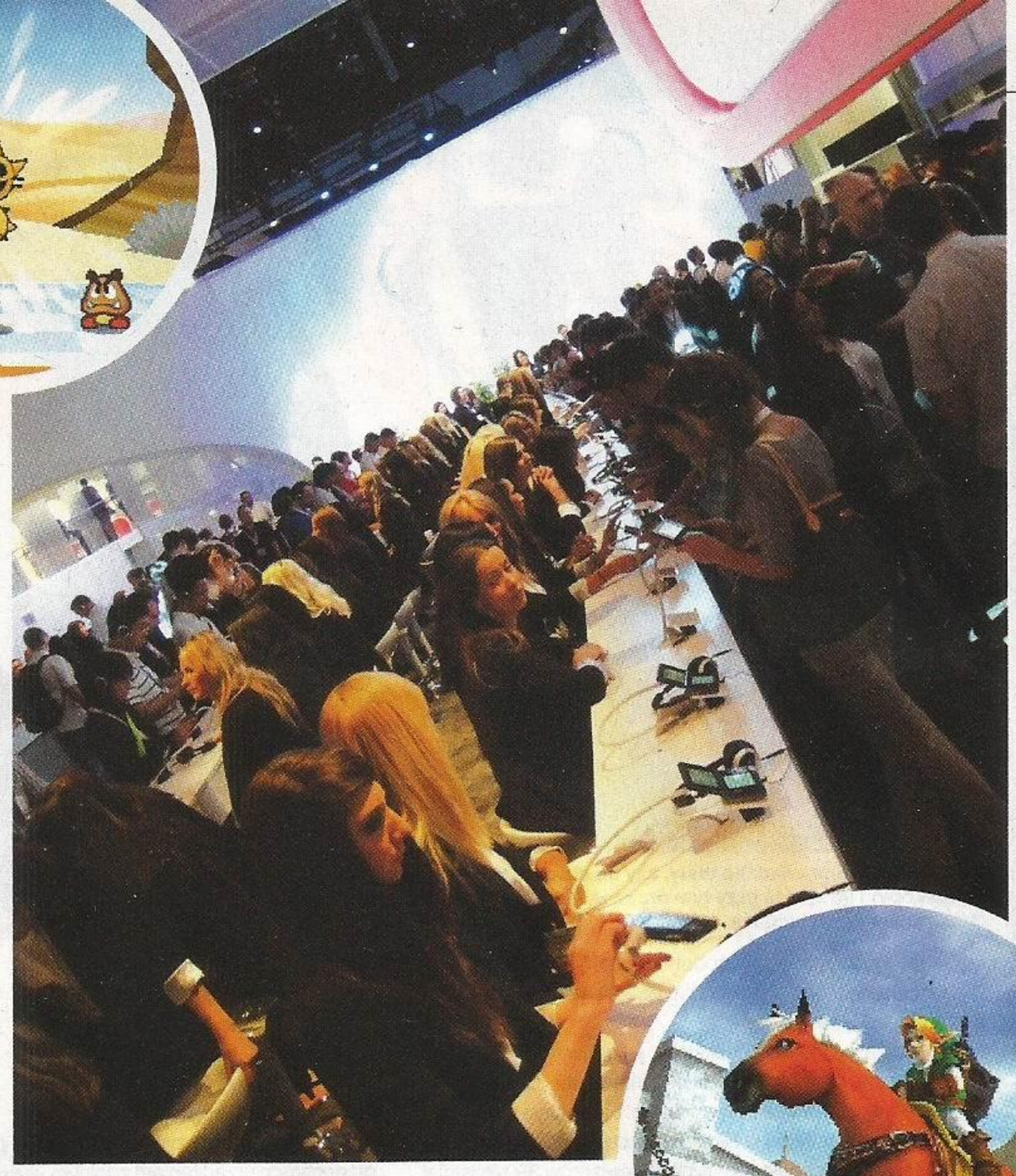
3DS jak żadna inna konsola przenośna w historii ma zapewniony mocny lineup startowy. Wsparcie dla niej zapowiedzieli tacy wydawcy, jak: Capcom, Activision, Namco Bandai czy Sega, a wśród gier mających ukazać się w dniu premiery lub niedługo później są m.in. Persona, Resident Evil: Revelations, Super Street Fighter IV 3D, PES 3D, Professor Layton and the Mask of Miracle, Ridge Racer, Kingdom Hearts 3D, Assassin's Creed: Lost Legacy i Splinter Cell: Chaos Theory. Lista z dnia na dzień się powiększa i robi olbrzymie wrażenie... Na „prawdziwych" graczach.

Warto przypomnieć w tym miejscu, że mowa o następcy jednego z najbardziej casualowych systemów do grania. Jasne staje się, że Nintendo chce powalczyć jednocześnie o odbiorców, do których skierowany jest DS oraz o tych, do których trafia PSP. Reggie Fils-Aime, szef Nintendo of America mówi: ***Chcemy przyciągnąć wszystkich fanów Nintendo, ale też osoby kochające Metal Gear albo Resident Evil.*** JC Connors wierzy, że może się to udać: ***DS przez lata stawał się coraz bardziej casualowy. Tymczasem 3DS nie możesz traktować tylko, jak DS Plus. Jest potężny, ma gałkę analogową i wyświetla obraz w 3D. Z takimi możliwościami może być uznawany za konsolę stacjonarną, więc, czemu nie stworzyć na niego więcej core'owych gier?***

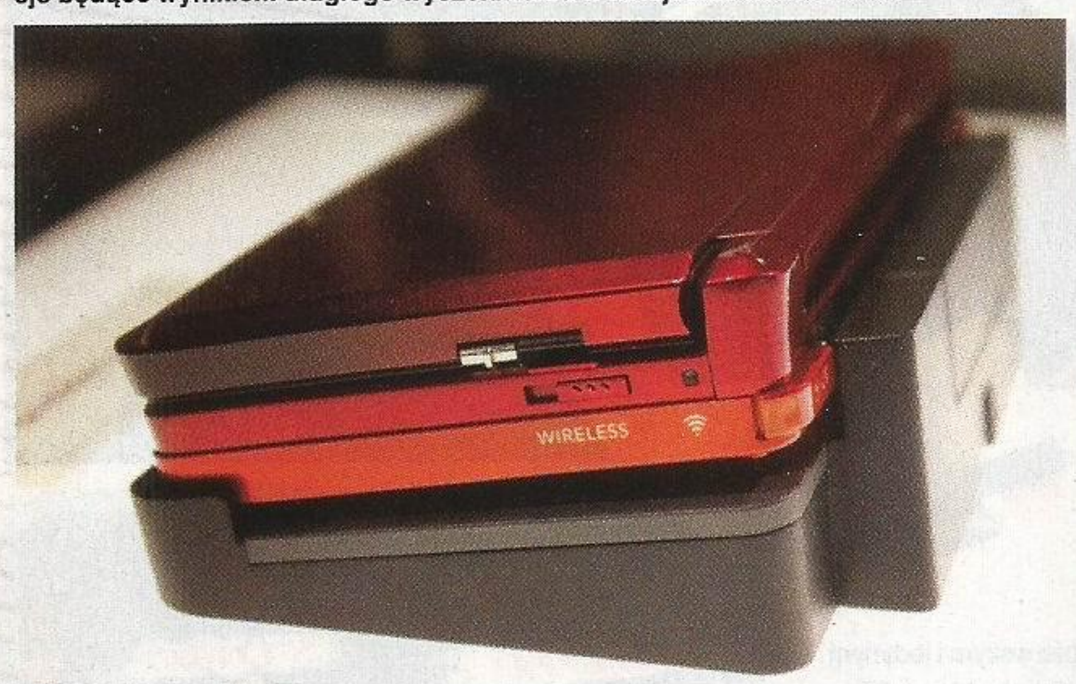
Connors ma rację, DS – podobnie jak Wii – trafia głównie do graczy niedzielnych, a ci nie kupują GTA: Chinatown Wars

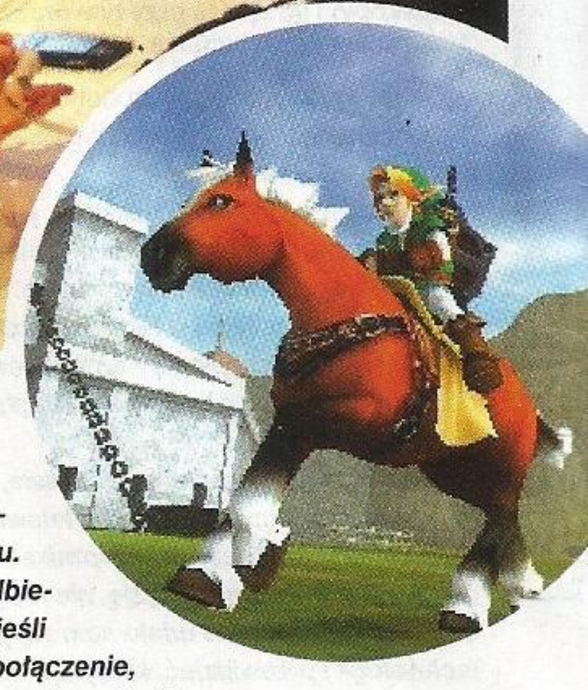
PIRACI Z TRZECIEGO WYMIARU

R4. Na dźwięk tej nazwy pracownicy Nintendo dostają szału i toczą pianę z ust. Ciężko się dziwić, piractwo na pewno służy popularności NDSa, ale nie pomaga w sprzedaży gier. Ian Curran z THQ zdradził niedawno, że w 3DS zastosowano skomplikowaną technologię mającą umożliwić walkę z piractwem. „Poprosiłem Nintendo o wyjaśnienie, jak działa ta technologia, a oni odparli, że jest zbyt wyrafinowana, by dało się ją łatwo opisać".
Na wypadek, gdyby ktoś dostał zaćmy i zapytał czemu wydawcom tak zależy na braku piractwa, Curran ma dobrą odpowiedź: „Prawdopodobnie wzrosną koszty produkcji gier, więc chcemy mieć pewność, że nasze inwestycje się zwrócą". Kto nie zarabia na grach z powodu piractwa, ten nie inwestuje, więc nie tworzy nowych gier i wszyscy na tym tracą. Proste. Jeśli Curran ma rację, między bajki można włożyć doniesienia japońskiego dziennika Nikkei o tym, jakoby dało się instalować gry w pamięci 3DSa. Ninty nie zaprzeczyło tym rewelacjom, ale jeśli firma chce obronić swoją konsolkę przed piractwem, raczej nie zdecyduje się na takie rozwiązanie.



■ 3DS jest wyraźnie grubszy, większy i cięższy niż NDS. Przysiągłbym, że widziałem na E3 wersję powiększoną, tak dużą jak DSi XL, ale to pewnie tylko halucynacje będące wynikiem długiego wyczekiwania w kolejce do handhelada.





tylko Brain Training. Teoretycznie ta wiedza powinna odstraszyć wydawców od 3DS, tylko że nowy handheld dopiero startuje – zaczyna z czystą kartą, więc jeśli od początku giganci rynku zadbają o to, by nie brakowało na niego dobrych gier, mogą przekonać do siebie hardcore'owych graczy. Prezentacja urządzenia na E3 tylko pomogła przekonać wydawców, żeby zaryzykowali inwestując w stworzenie prawdziwych gier na wysokim poziomie, zaprzęgając do pracy swoje najlepsze studia. Potwierdza to Thomas Tippl ze znanego z pragmatyzmu i stawiania wyłącznie na pewniaki Activision: ***To genialne urządzenie. 3DS odniesie duży sukces i zachęci wydawców do przeznaczenia większych środków na tworzenie gier na tę platformę***. A będzie co przeznaczać, Satoru Iwata nie ukrywa, że aby wyprodukować grę wykorzystującą pełnię mocy handhelda, trzeba będzie zapłacić tyle samo, jakby tworzyło się ją na Wii.

I tylko jednego musi się Nintendo wystrzegać, a mianowicie pójścia w ślady PSP. W internecie już pojawiły się głosy, że 3DS zaleją konwersje z „dużych" konsol. ***To nie zadziała*** – mówi Hideki Konno – ***dodanie 3D bez wprowadzenia zmian do mechaniki rozgrywki nie sprawdzi się i developerzy szybko się o tym przekonają***.

Oczywiście 3DS może liczyć na wsparcie 1st party developerów. Nintendo zawsze dbało o swoje przenośne konsole dostarczając na nie mnóstwo gier i nie inaczej będzie tym razem, co potwierdzają zapowiedzi Kid Icarus: Uprising czy The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D.

POZA TRZECIM WYMIAREM

Problemem, którego Nintendo może nie być w stanie rozwiązać, jest to, jak odbiorcy zareagują na 3D. Dłuższe sesje z grami na 3DS mogą negatywnie wpłynąć na zdrowie graczy, wywołać bóle i zawroty głowy, a nawet doprowadzić do padaczki. Hideki Konno doskonale zdaje sobie sprawę z tych niebezpieczeństw: ***Dlatego umożliwiliśmy wyłącznie efektu 3D. Jeśli czujesz lekkie zawroty głowy, powinieneś wyłączyć konsolkę i po prostu zrobić sobie przerwę. To jak z Wii – nie machaj zbyt długo, bo rozbolą cię ręce***.

Złe wiadomości dla najmłodszych graczy ma Reggie Fils-Aime: ***Będziemy rekomendować, by bardzo młode dzieci nie patrzyły na obrazy w 3D, bo ich mięśnie oczu nie są w pełni uformowane***. Przekonuje jednak, że to standardowa procedura: ***Te same ostrzeżenia stosowane są w przypadku filmów w 3D w kinach***.

David Braben, założyciel i szef Frontier Developments (Thrillville, LostWinds, Kinectimals, Frontier) zwraca uwagę na inny problem: ***Eksperymentowaliśmy z 3D i zauważyliśmy, że niektóre osoby cierpiały na bóle głowy, inne widziały efekt, ale im się nie podobał, a niektórzy w ogóle go nie widzieli. To problem podobny do daltonizmu, tylko kolor rzadko bywa podstawą mechaniki gry***.

Takim „3Daltonistom" pozostanie cieszenie się grami nieobsługującymi technologii 3D. One również pojawią się na następcy DSa i teoretycznie mogą wyglądać nawet lepiej niż te, w których obraz będzie wyświetlany w trzech wymiarach. Niewykorzystane zasoby mocy konsolki developerzy będą mogli przeznaczyć na zwiększenie liczby klatek animacji z 30 do 60. Poza tym 3DS to nie tylko ekran 3D, ale również żyroskopy i kamerki wbudowane w konsolę, liczymy na pomysłowe wykorzystanie ich w grach. Na przykład w Nintendogs + Cats pies może rozpoznać twarz gracza i ucieszy się „widząc" swojego pana, ale groźnie zaszczeka na kogoś obcego.

WEB 3D.0

Dla osób interesujących się grami i śledzących wszelkie nowinki ze świata „elektronicznej rozrywki", sukces 3DS wydaje się pewny. Z trafieniem do graczy Nintendo nie powinno mieć kłopotu. Gorzej z reklamowaniem konsolki graczom niedzielnym, posiadaczom DSa oraz ludziom, którzy nie grają i nie interesowali się do tej pory tą formą rozrywki. ***Nasi piarowcy twierdzą, że powinniśmy reklamować gry w kinach, ponieważ można w nich oglądać obrazy w 3D.*** – mówi Hideki Konno – ***Jednak dla nas kluczowe jest to, że grając na 3DS nie potrzebujesz okularów, których musisz używać w kinie***. Według Konno trudno będzie reklamować konsolę w tradycyjny sposób, ale na E3 przekonał się, że ludziom po prostu trzeba dać pograć, by mogli zachwycić się urządzeniem i zapragnąć je mieć. Mieszkańcy cywilizowanych krajów (czytaj: takich, gdzie działa Nintendo) mogą zatem liczyć na prezentacje 3DS na standach, na przykład w supermarketach.

Ciekawe zdanie wypowiedział szef Capcomu Haruhiro Tsujimoto. Stwierdził, że dla niego ważniejsze od 3D jest, jaki nowy model biznesowy zaproponuje Nintendo, które ***musi przyglądać się blisko ostatnim sukcesom Apple***. Jeśli nie samo 3D, to może cyfrowa dystrybucja i online w ogóle okażą się mocnymi punktami 3DS? Hideki Konno: ***Moja prywatna opinia jest taka, że choć ściągam czasami muzykę, gry wolę kupować w sklepie. Jednakże, nie wydaje mi się, żebyśmy mogli zatrzymać nadejście ery cyfrowej dystrybucji***. Satoru Iwata nie chce wchodzić w szczegóły, pobieżnie opisuje, jaką drogą pójdzie Nintendo z 3DS, jeśli chodzi o online: ***Przyglądamy się modelowi, w którym informacje będą „popychane" do urządzenia. Oznacza to, że użytkownik nie będzie musiał aktywnie spędzać czasu na ich poszukiwaniu. 3DS automatycznie odbierze różne informacje, jeśli uda mu się nawiązać połączenie, robiąc to bez udziału użytkownika***. Konno dopowiada: ***Być może któregoś dnia, użytkownik włączy 3DS i okaże się, że czeka na niego ściągnięta na urządzenie gazeta albo nowy numer prenumerowanego przez niego magazynu***. Tak będzie działać między innymi Tag Mode, czyli rozwinięcie Bark Mode z Nintendogs. W skrócie chodzi o to, że konsolka znajdująca się w trybie Sleep z włączonym Tag Mode wymieni się danymi z innymi konsolami, które znajdą się w zasięgu jej działania. Tryb ten będzie wbudowany w system operacyjny 3DS, więc będą mogli z niego skorzystać wszyscy użytkownicy, co daje szansę na zbudowanie „platformy społecznościowej" w jakiejś formie. Można jedynie się domyślać, że posiadacze 3DS będą mogli wymieniać się zdjęciami, albo bonusami odblokowanymi w grach, na szczegóły trzeba, niestety, poczekać.

3DS jak żadna inna konsola przenośna w historii ma zapewniony mocny lineup startowy. Wsparcie dla niej zapowiedzieli tacy wydawcy, jak: Capcom, Activision, Namco Bandai czy Sega. Lista z dnia na dzień się powiększa i robi olbrzymie wrażenie

ŁATWA KASA

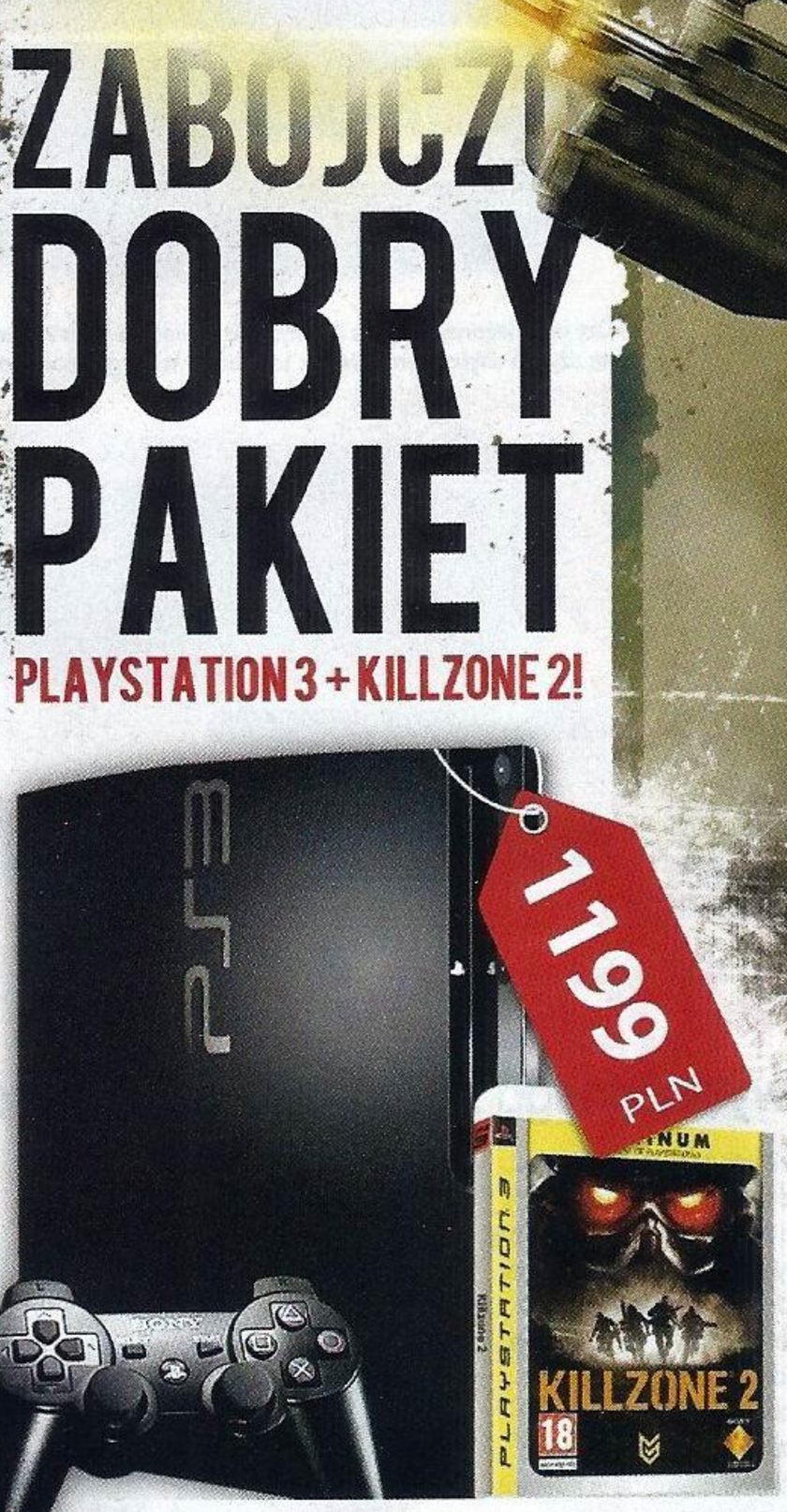
Jedno jest pewne, Nintendo zamierza zacząć zarabiać na 3DS od pierwszego dnia sprzedaży. Satoru Iwata potwierdził, że firma nie jest zainteresowana dokładaniem do konsoli, a jeśli chodzi o cenę: ***Mogę jedynie potwierdzić, że wyprodukowanie urządzenia będzie kosztowało nas więcej, niż kosztuje dzisiaj produkcja Nintendo DS***. Najlepszą ceną według analityków byłoby 199 dolarów, ale prawdopodobnie Ninty nie uda się zejść poniżej 249 zielonych. Sporo, ale też możliwości konsoli są unikalne i każdy, kto miał okazję przetestować 3DS na E3 powie, że handheld jest wart takich pieniędzy.

Data premiery w Europie nie została jeszcze ustalona, ale według Reggie Fils-Aime 3DS ma być dostępny w sklepach na całym świecie w marcu 2011, więc Nintendo ma jeszcze około pół roku, by rozwiązać problemy, o których była mowa wcześniej. Na pewno myślano już o nich wcześniej, ale teraz przynajmniej Konno i spółka nie muszą już zaprzątać sobie głowy pytaniami, czy postawienie na 3D było dobrym pomysłem. E3 przyniosło odpowiedź – to strzał w dziesiątkę. //**mielu**

sklep.gram.pl

ZABÓJCZY DOBRY PAKIET

PLAYSTATION 3 + KILLZONE 2!



WAKACYJNY ZESTAW PSP!

Pełną ofertę gier oraz sprzętu dla graczy znajdziesz na naszej stronie: **sklep.gram.pl**

Kontakt telefoniczny: **(22) 33 22 232** sklep.gram.pl E-mail: **zamowienia@gram.pl**

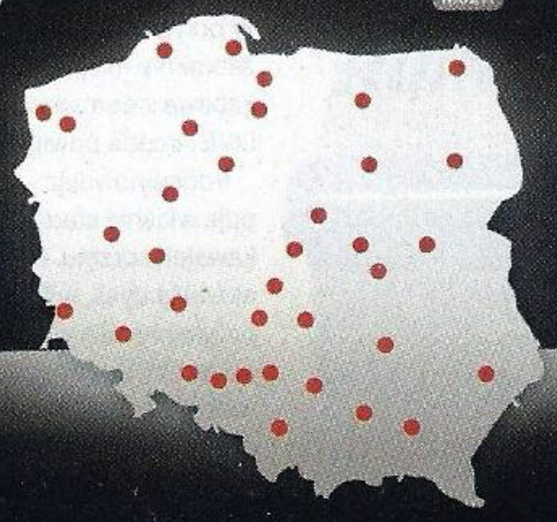
Nadchodzące premiery:

Arcania Gothic 4 **PL**	MULTI	179,90 zł
Assassin's Creed: Brotherhood **PL**	MULTI	219,90 zł
Assassin's Creed: Brotherhood **PL - EK**	MULTI	249,90 zł
Call of Duty: Black Ops	MULTI	199,90 zł
Crysis 2	MULTI	179,90 zł
Driver San Francisco	MULTI	179,90 zł
Fallout: New Vegas + **bonus!**	MULTI	219,90 zł
Gran Turismo 5	PS3	199,90 zł
Kane & Lynch 2: Dog Days	MULTI	199,90 zł
Tom Clancys H.A.W.X. 2 + **bonus!**	MULTI	od 169,90 zł
Mafia II PL + **bonus!**	MULTI	199,90 zł
Medal of Honor - **Tier 1 Edition**	MULTI	179,90 zł
NFS: Hot Pursuit - **Edycja Limitowana**	MULTI	199,90 zł
Star Wars: The Force Unleashed II	MULTI	199,90 zł
Two Worlds II **PL**	MULTI	169,90 zł

Army of Two: The 40th Day	MULTI	od 69,90 zł
Blur	MULTI	189,90 zł
Colin McRae: DIRT 2	PS3	89,90 zł
Crackdown 2 PL	X360	169,90 zł
Dantes Inferno	MULTI	od 69,90 zł
Dragon Age: Początek	MULTI	84,90 zł
FIFA 10	MULTI	od 49,90 zł
Fight Night Round 4	MULTI	84,90 zł
Guitar Hero 5 Super Bundle + gitara	MULTI	599,00 zł
Guitar Hero: World Tour Bundle + gitara	MULTI	349,00 zł
LEGO Harry Potter Lata 1-4	MULTI	od 129,90 zł
LittleBigPlanet	MULTI	od 59,90 zł
Left 4 Dead 2 PL	X360	84,90 zł
Mass Effect 2 PL	X360	84,90 zł
ModNation Racers PL	MULTI	od 89,90 zł
NBA Live 10	MULTI	od 69,90 zł
Need for Speed SHIFT PL	MULTI	od 69,90 zł
NHL 10	MULTI	84,90 zł

Pro Evolution Soccer 2010	MULTI	od 79,90 zł
Race Driver GRID Reloaded	MULTI	119,90 zł
Ratchet & Clank: A Crack in Time	MULTI	89,90 zł
Red Dead Redemption	MULTI	199,90 zł
Shaun White Snowboarding PL	X360	49,90 zł
Shrek Forever	MULTI	od 99,90 zł
Singularity	MULTI	189,90 zł
Sniper: Ghost Warrior PL	X360	109,90 zł
Super Mario Galaxy 2	WII	179,90 zł
Tekken 6	MULTI	99,90 zł
Tom Clancy's EndWar PL	MULTI	od 49,90 zł
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	MULTI	od 49,90 zł
Too Human	X360	19,90 zł
Toy Story 3	MULTI	od 119,90 zł
Transformers: Wojna o Cybertron	MULTI	od 99,90 zł
Uncharted 2: Among Thieves	PS3	89,90 zł
Wall-E PL	PS2	39,90 zł
Wolfenstein	MULTI	od 89,90 zł

Ponad 60 punktów odbioru



osobistego w całej Polsce!

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

XBOX 360 ODCHUDZONY

Microsoft zdecydował się na lifting wysłużonego Xboxa 360. Jak wypada?

Mija pięć lat od debiutu konsoli Microsoftu – jeszcze dekadę czy dwie temu po takim okresie obecności na rynku producent sprzętu wprowadzałby właśnie nową generację maszynek do grania. Ta generacja jest jednak inna i potrwa nieco dłużej, choć nie wątpię, że inżynierowie w laboratoriach każdego z trzech wielkich graczy w pocie czoła pracują nad następcami Xboxa 360, PS3 i Wii. Tymczasem jednak Microsoft, zachęcony przez Sony, które już dwa razy przeprowadziło podobny manewr, zdecydował się na odświeżenie obudowy Xboxa 360. A ponieważ technologia nie stoi w miejscu, udało się nie tylko odświeżyć obudowę, ale także zmniejszyć gabaryty i nieco usprawnić sprzęt.

Nowy model konsoli nosi nazwę Xbox 360 S. Jak wygląda w porównaniu do klasycznej trzystasześćdziesiątki – widzicie na zdjęciach. Nowa konsola jest faktycznie nieco mniejsza, a czarna plastikowa obudowa została pociągnięta lakierem i chromowanymi akcentami, co naturalnie przekłada się na widoczne natychmiast odciski palców. Niemniej prezentuje się znacznie lepiej niż stary klocek i zaczyna wreszcie przypominać konsolę do gier, a nie pecetową obudowę. Choć o rewolucji gabarytów, która miała miejsce przy zmianie obudowy PS2 nie może być mowy.

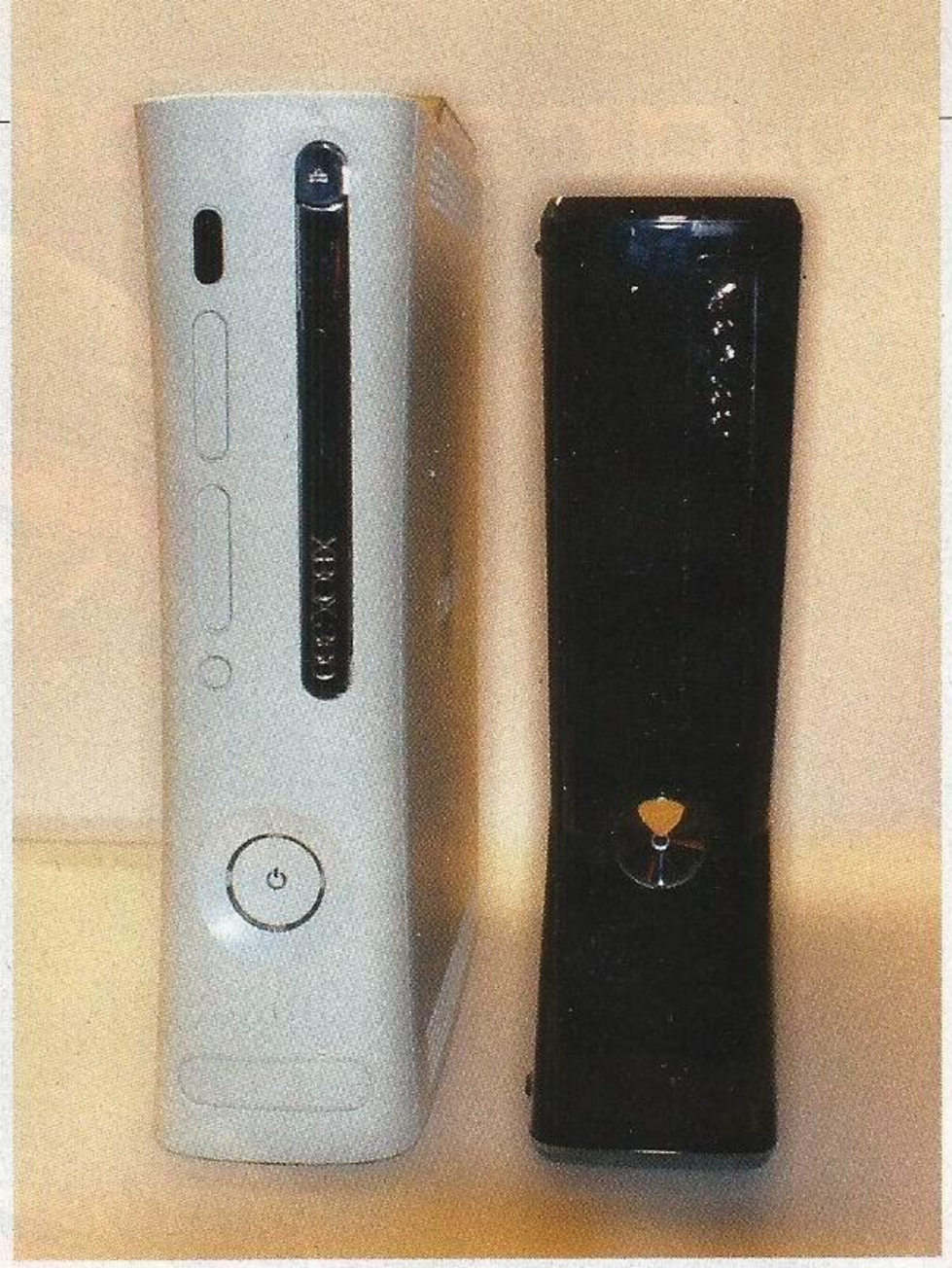
Istotną zmianą jest wrzucenie do środka modułu Wi-Fi o standardzie 801.11n, co w perspektywie listopadowej premiery polskiego LIVE nie jest bez znaczenia. Do tej pory osoby, które chciały pozbyć się z domu kabli były skazane na zakup dodatkowego adaptera, teraz Xbox 360 oferuje tę funkcję prosto z pudełka. Nareszcie – nawet w znacznie tańszych smartphone'ach od kilku lat montuje się już wifi. Odświeżona konsola ma także pięć portów USB i nawet przyjmując, że jeden zajmie Kinect, zostają cztery na pady, pendrive'y, kamerkę, czy też podłączany przez USB właśnie twardy dysk z muzyką i filmami. Microsoft dorzucił również złącze optyczne dla dźwięku, a także specjalny port AUX, który został przygotowany pod Kinecta. Jak wiemy Kinect podłączony do nowego Xboxa nie będzie wymagał osobnego zasilania, w przeciwieństwie do mariażu ze starym Xboxem.

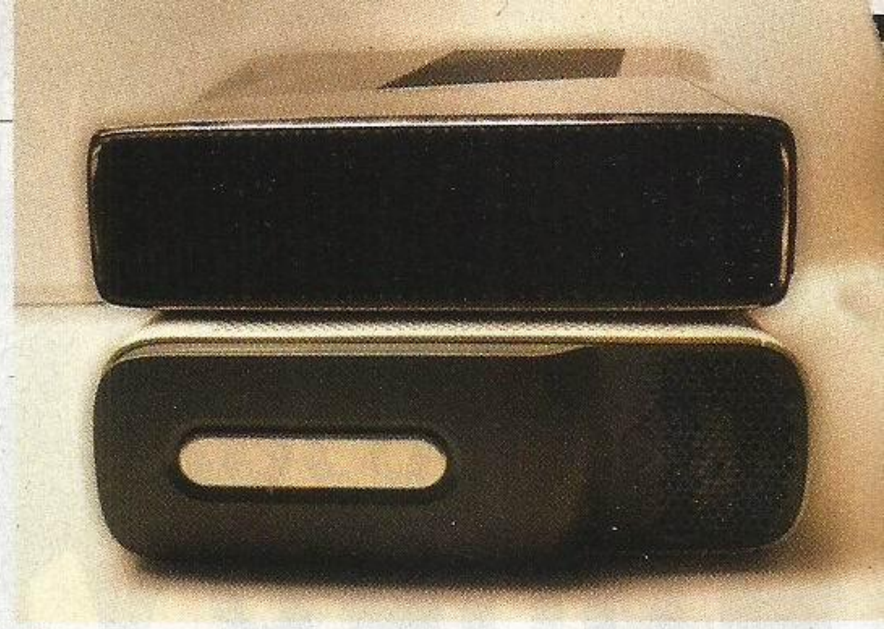
Konsola pracuje ciszej w odczuwalny sposób. Po pierwsze, czytnik płyt nie wiruje już tak, jakby chciał wstrzelić maszynę w kosmos. Po drugie, w środku zredukowano liczbę podzespołów, które muszą być chłodzone – w związku z tym jest mniej wiatraków. A ponieważ Microsoft w wypasionej wersji dorzuca dysk o pojemności 250 GB, bez problemu można zainstalować kilkanaście gier na dysku (a jeszcze zostanie mnóstwo miejsca na dema czy gry małe gry z XBLA) i wreszcie grać w nocy bez hałasu stawiającego czasem domowników na nogi. Microsoft do zestawu dorzuca standardowo headset, a znajdujący się w komplecie joypad jest bezprzewodowy i gotowy do zabawy dzięki załączonym bateryjkom. Gigant z Redmond przyoszczędził jednak na kablach i do pudełka pakuje jedynie zwykły kompozyt, czyli chinch.

Niespodzianką jest także przycisk otwierający napęd – wystarczy zbliżyć do niego palec, nawet nie trzeba go naciskać, a klapka wysunie się zapraszając do włożenia płyty. Towarzyszy temu przyjemny dźwięk – podobnie jak w przypadku włączania konsoli.

Konsola sprzedawana jest w dwóch wersjach – z dyskiem 250 GB (sugerowana cena: 1099 zł) oraz uboższej, z wbudowaną pamięcią 4GB (sugerowana cena: 849 zł). W przypadku tańszej maszynki co prawda zabraknie miejsca na instalację gier, ale już na zabawę z demami czy małymi grami z Xbox LIVE Arcade powinno być go aż nadto.

Podsumowując – Xbox 360 S, który zastępuje właśnie starsze modele, to sympatyczny kawałek sprzętu. Nie ma mowy o rewolucji, ale duży dysk, wifi i ładniejsza obudowa są naturalnie mile widziane. Czy warto kupować już teraz? Sugeruję jeszcze chwilę się wstrzymać, aż Microsoft ogłosi polskie ceny dla zestawów z Kinectem – może okazać się, że będą atrakcyjne. //**gulash**





□ Czy odświeżonego Xboxa 360 można nazwać "slimem"? Patrząc na te zdjęcia chyba niespecjalnie; to w dalszym ciągu spora konsola.

□ Konsola od tylca, czyli mnogość portów. Od lewej: zasilanie (niewidoczne na zdjęciu), wyjście optyczne dźwięku (nowość), wyjście A/V dla kabli komponentowych i kompozytowych, port HDMI, port AUX (nowość – dla Kinecta), gniazdo sieci przewodowej oraz trzy złącza USB.

□ Twardy dysk znajduje się teraz na dole konsoli, dobieramy się do niego zdejmując (o dziwo – bardzo łatwo i bez użycia siły) klapkę. Obudowa dysku jest malutka i zgrabna.

□ Pudełko jak pudełko – wyraźnie widać, co kupujemy. Ciekawa za to jest widoczna obok ramka, która wyraźnie informuje o gotowości do przyjęcia Kinecta.

□ Na górze zasilacz nowego Xboxa, na dole – starego. Nowy Xbox ma inne gniazdo zasilania.

□ Konsola ma wbudowane wifi, w zestawie znajduje się headset, a nawet dwie bateryjki do joypada, ale na czymś trzeba było przyoszczędzić – padło na kabel video. W pudełku znajdziemy jedynie kompozyt, czyli nici z HD-prosto-z-pudełka. Trzeba kupić HDMI lub komponent.

sklep.gram.pl

Nowy Xbox 360

Już dostępny w naszym sklepie! Sprawdź na **sklep.gram.pl**

- Nowa konstrukcja
- Dysk 250 GB
- Wbudowane WiFi "N"
- 5 portów USB
- Gotowy na **Kinect**
- 3 Gry w zestawie
  Too Human, Pure, LEGO Batman

Sprawdź cenę
KINECT
na **gram.pl/kinect**

XBOX 360

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WRÓCIMY DO ODDWORLD!

Just Add Water to mało znana firma mająca na koncie Gravity Crash. Niedługo będzie o niej głośno, bo właśnie ogłosiła, że pracuje nad kilkoma grami z serii Oddworld, a w produkcji pomagają Oddworld Inhabitants z Lorne Lanning i Sherry McKenna na czele. Trzymamy kciuki za powrót Abe'a w glorii i chwale.

PATRZ GO... PREDATOR

Ghost Recon: Future Soldier znany był wcześniej, jako Ghost Recon: Predator. Wygląda na to, że tak będzie się nazywać nowa część serii, która ukaże się wyłącznie na PSP. Wskazują na to informacje od ESRB, firmy przyznającej ograniczenia wiekowe grom w Północnej Ameryce. No to czekamy na konkrety od Ubisoftu.

BLACK OPUSZCZA CODIES

Stuart Black, reżyser kreatywny Bodycount złożył wypowiedzenie. W Codemasters pozostanie do października i pomoże dokończyć fpsa będącego nieoficjalną kontynuacją Black.

ENSLAVED BEZ SEQUELA

Ninja Theory nie spodziewają się zrobić kontynuacji przygód Monkeya i Trip. Tameem Antoniades zapewnia graczy, że autorzy gry nie zostawiają dobrych pomysłów na sequel, bo oni nie robią sequeli. Po Kung-Fu Chaos stworzyli Heavenly Sword, a teraz pracują nad Enslaved: Odyssey to the West.

MASTER CHIEF WILL BE BACK

Halo: Reach będzie pożegnaniem Bungie z serią. Teraz będzie się nią zajmowała ekipa 343 Industries, w której funkcję reżysera kreatywnego pełni Frank O'Connor, były szef... Bungie. Podczas Comic-Con rozpalił wyobraźnię fanów przyznając, że historia Master Chiefa jeszcze się nie skończyła. John-117 powróci. Czyżby w Halo 4?

WIĘCEJ WRESTLINGU

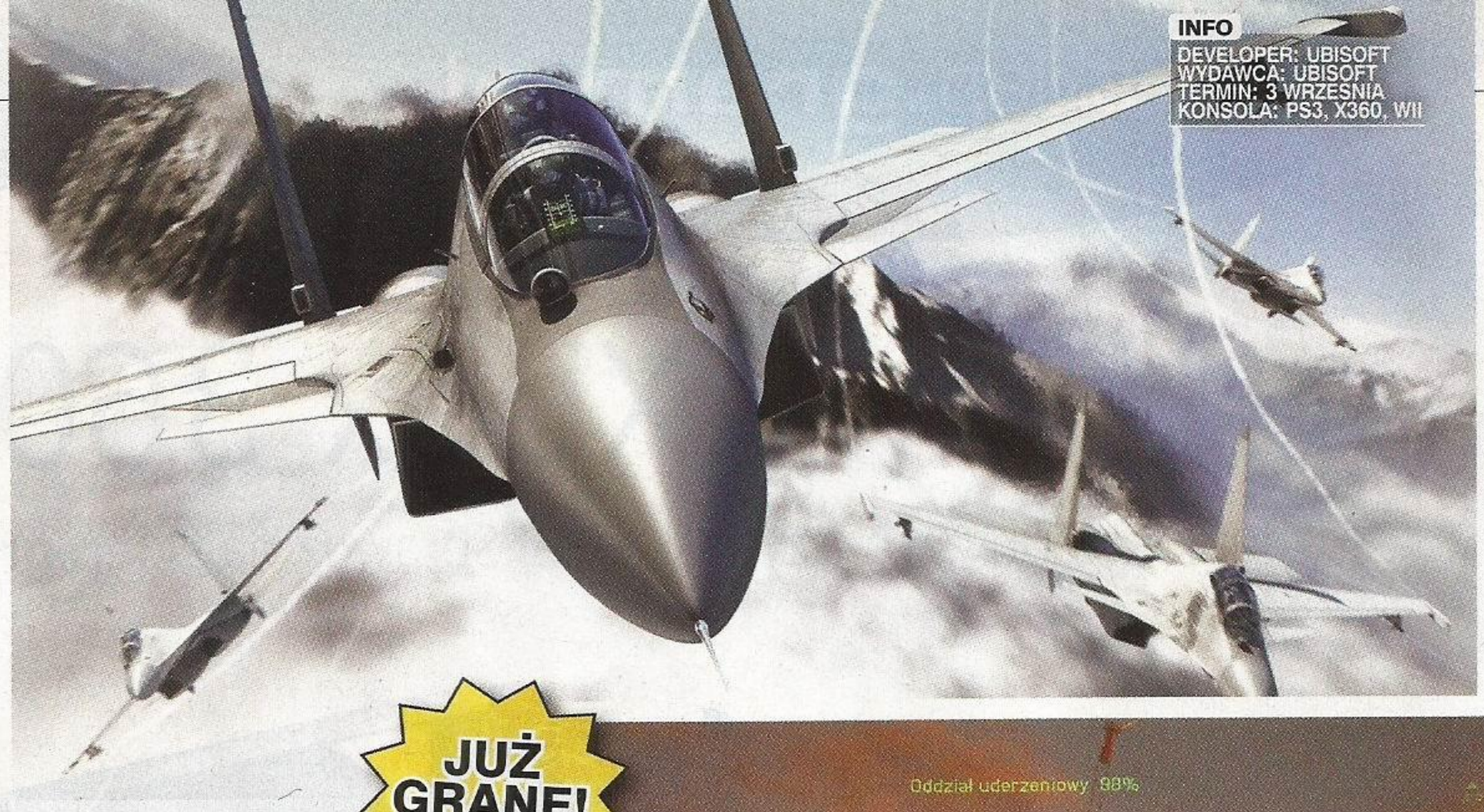
THQ zamierza stworzyć nową serię gier traktujących o wrestlingu. Chyba firma potrzebuje konkurencji dla własnej serii Smackdown vs. RAW, a że nikt specjalnie nie pali się do jej stworzenia, THQ bierze to na siebie. Ponadto w produkcji jest WWE All Stars określana jako „bardziej przystępna", casualowa gra o wrestlingu.

R4 NIELEGALNE NA WYSPACH

Sprzedaż, importowanie oraz reklamowanie kart R4 na terenie Wielkiej Brytanii zostało decyzją sądu zabronione. Nintendo w końcu odniosło sukces w walce z deesowym piractwem, ale marna to pociecha – może producenci gier straciliby mniej kasy, gdyby udało się trzy lata wcześniej...

AMATERASU KONTRA THOR

Marvel vs. Capcom 3 zapowiada się coraz lepiej. Do grona walczących dołączyły takie postacie, jak Thor, Doctor Doom, Super-Skrull, Trish i Dante z Devil May Cry, Deathpool, Chun-Li ze Street Fightera, a nawet wilczyca Amaterasu z Okami. W produkcji są filmy o Thorze i Kapitanie Ameryce, dlatego obaj pojawią się w grze. No to jeszcze brakuje Red Skulla!

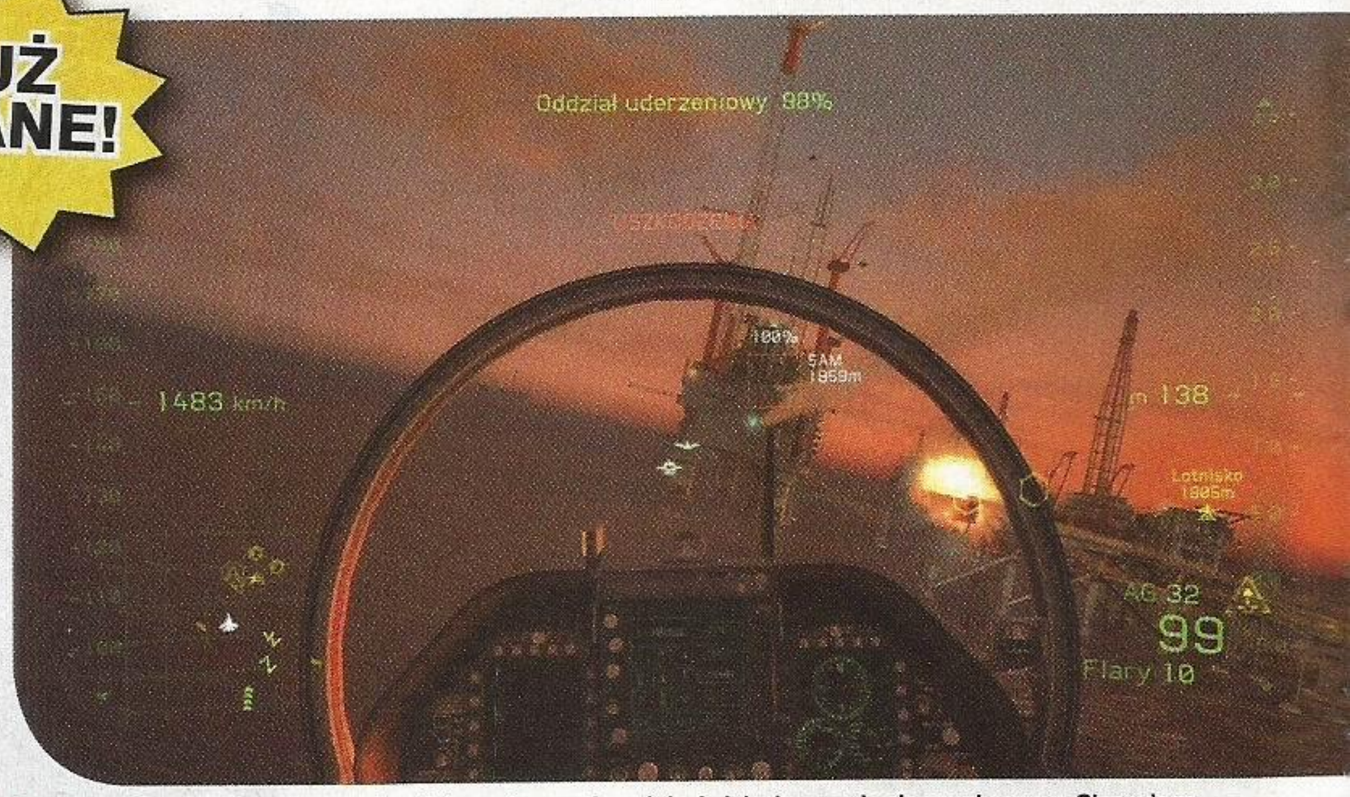


INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 3 WRZEŚNIA
KONSOLA: PS3, X360, WII

JUŻ GRANE!

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Liczba startów i lądowań musi być taka sama



Fabuła nie będzie kontynuować wątków z pierwszej części, ale jakoś wpasuje się w uniwersum Clancy'ego. Jak zwykle ktoś zaskosił Rosjanom trzy atomówki. Trzeba dorwać drania.

W moim przypadku nie była, ale nie dlatego, że często się rozbijałem. Po prostu misje dostępne w wersji beta gry zaczynały się na pasie startowym, ale niekoniecznie na nim kończyły. Zupełnie inaczej ma wyglądać sprawa w pełnej wersji H.A.W.X. 2. Niektóre misje trzeba będzie wręcz przerwać, zawrócić do bazy i wylądować, by uzupełnić rakiety i zapewne również paliwo, chociaż tankować można również w powietrzu, ale o tym za chwilę.

Autorzy obiecują, że starty i lądowania zapadną graczom w pamięci. Długa jazda po pasie startowym, czy błyskawiczny start z lotniskowca nie robią większego wrażenia, jednak zmieni się to, gdy wokół będą wybuchać bomby zrzucane przez nieprzyjaciół. Nie ma nic gorszego dla pilota, niż śmierć w samolocie kołującym do startu, czy stojącym w hangarze.

Wzbijanie się w powietrze jest dziecinnie proste, najpierw trzeba podjechać maszyną na pas startowy, pozwolić komputerowi pokładowemu na moment ją unieruchomić, a następnie otworzyć przepustnicę i po osiągnięciu prędkości wskazanej na ekranie pociągnąć lewego analoga w dół. Banał.

ZAWSZE TANKUJĘ W LOCIE

W pierwszej części H.A.W.X. zastosowano system wspomagania lotu, w skrócie ERS. Zielone trójkąty oznaczały korytarz powietrzny, którym należało lecieć, by zająć odpowiednią pozycję do zbombardowania celu. W drugiej odsłonie te podpowiedzi będzie można włączyć jednie podczas lądowania i tankowania, ale warto spróbować dwa razy samemu dolecieć do celu bez wspomagania. Radziłem sobie całkiem nieźle i zapewne pomógł mi w tym fakt, że gra nie aspiruje do miana symulatora lotu, więc przy zachowaniu zdrowego rozsądku, czyli utrzymując kurs i nie szarżując z prędkością, każdy powinien poradzić sobie bez wsparcia konsoli.

Jedyne, czego nie ogarnąłem, to sam moment tankowania w locie. Kamera ustawia się tuż za samolotem, a gra automatycznie ustawia prędkość na pewnym poziomie. Nie da się zbyt szybko zbliżyć do latającej cysterny. Ba, podlatywanie do niej trwa koszmarnie długo, a w międzyczasie trzeba korygować lot delikatnie poruszając sterownikami. O ile walki w powietrzu są szybkie i widowiskowe, tak tankowanie to zupełnie inna para kaloszy i wszystko odbywa się powoli. Potrzeba cierpliwości, żeby chwycić przewód, którym popłynie paliwo. Mnie udało się zbliżyć maksymalnie na czterdzieści metrów. Chyba będę musiał trochę poćwiczyć zanim zacznę grać w pełną wersję. Czasu pozostało niewiele, premiera już na początku września.

NIEKTÓRE MISJE TRZEBA BĘDZIE WRĘCZ PRZERWAĆ, ZAWRÓCIĆ DO BAZY I WYLĄDOWAĆ, BY UZUPEŁNIĆ RAKIETY I ZAPEWNE RÓWNIEŻ PALIWO

JAPOŃSKA PLAMA

Dowiedziałem się, jak wystartować, zatankować w powietrzu i wylądować, ale o samych misjach niewiele mogę powiedzieć. Gracze wcielą się w trzech pilotów – Amerykanina, Rosjanina oraz Brytyjczyka, a zadania będą polegać na ostrzeliwaniu konwojów, niszczeniu platform wiertniczych i walkach powietrznych. Standard. Na E3 widziałem atak na tankowce – potraktowane rakietami cudownie tonęły, a wypływająca z nich ropa wprowadziła w stan ekstazy dziennikarza japońskiego magazynu Famitsu. H.A.W.X. 2 zachwyca takimi drobnymi detalami, ale grafika urzeka również w skali makro. Widoczność na kilkadziesiąt kilometrów robi piorunujące wrażenie, a dzięki danym z satelity GeoEye ponownie zostaną realistycznie odwzorowane różne miejsca na świecie. Nie wiadomo jednak, dokąd tym razem pofruną Jastrzębie Clancy'ego. Ostatnio było to między innymi Rio de Janeiro. Za miesiąc wszystko będzie jasne. //**Mielu**

sklep.gram.pl

Specjalne edycje limitowane!

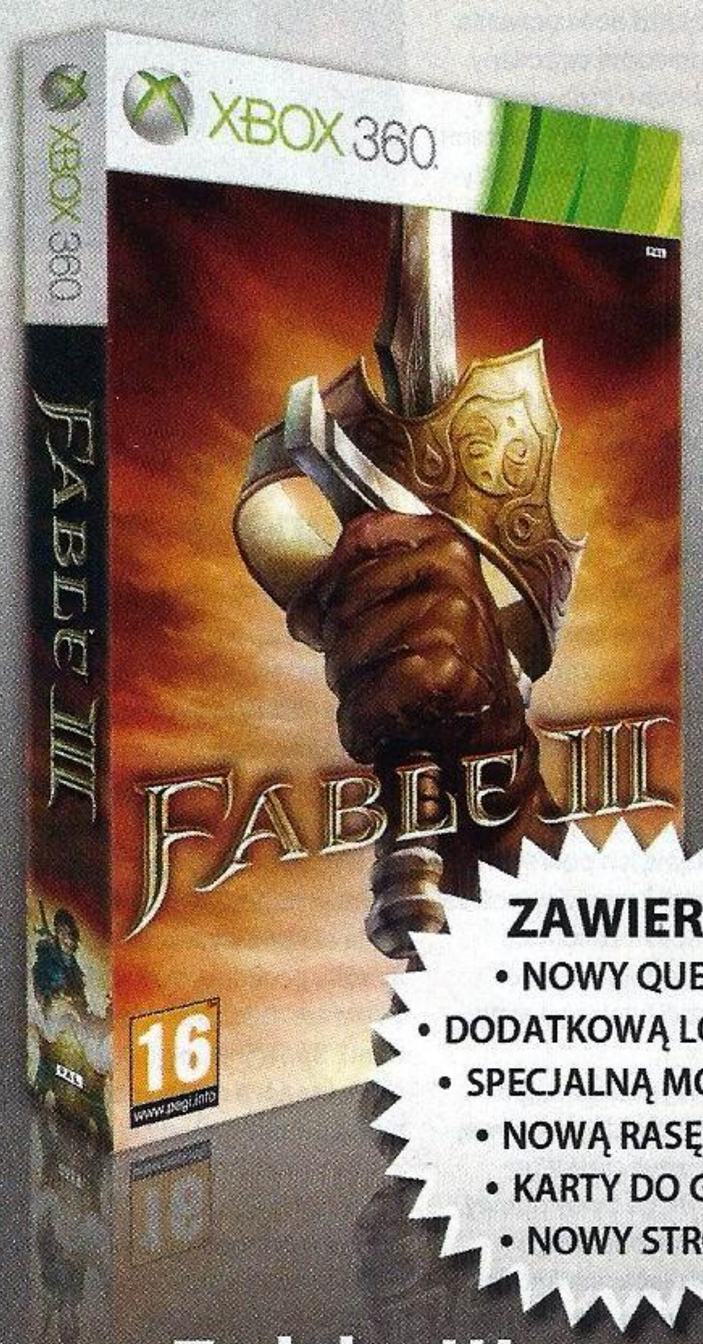
Zobacz zawartość wyjątkowych pakietów na **sklep.gram.pl**

ZAWIERA:
- PANCERZ ELITE
- DOKUMENTY I ZAPISKI DR CATHERINE HALSEY
- OZNAKA DR HALSEY
- NASZYWKA SPARTAN II

Halo: Reach

Pre-order **premiera:** 14.09.2010

239,90 zł



ZAWIERA:
- NOWY QUEST
- DODATKOWĄ LOKACJĘ
- SPECJALNĄ MONETĘ
- NOWĄ RASĘ PSA
- KARTY DO GRY
- NOWY STRÓJ

Fable III

Pre-order **premiera:** 29.10.2010

239,90 zł

Zamów z tanią wysyłką kurierską i ciesz się grą w dniu premiery lub odbierz w jednym z ponad 60 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

Masz pytania? Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232** lub napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

XBOX 360

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK vs. ROCK BAND 3

Znane serie gier muzycznych obierają nowe kierunki. Która ten właściwy?

Acóż to za prosiak na scenie? To słynny Lars Umlaut, jedna z gwiazd serii Guitar Hero. Zamiast twarzy ma pysk guźca, co oznacza, że właśnie przeszedł transofrmację. W takim stanie co prawda nie wygląda pięknie (tak jakby kiedykolwiek zachwycał urodą), ale za to dysponuje mocą, dzięki której bez użycia Star Power może uzyskać mnożnik punktów x6.

Pomijając liczne spin-offy, Guitar Hero: Warriors of Rock jest już szóstą częścią najpopularniejszej gry muzycznej. Niezły wynik, jeśli wziąć pod uwagę, że pierwsza odsłona ukazała się w 2005 roku. Z taką częstotliwością na półki sklepowe trafiają jeszcze tylko gry sportowe oraz Need for Speed. Łatwo się domyślić, że coraz trudniej zachęcić ludzi do kupowania nowych części, dlatego konieczne są zmiany. Pomysły są dwa – dołożyć nowe instrumenty albo zmienić coś w samej rozgrywce. Neversoft postanowili pójść w tym drugim kierunku przygotowując rozbudowany tryb fabularny, który z kolei dał im pretekst do wprowadzenia Warrior Powers, czyli power-upów.

Z TWARZĄ MARILYN MANSON

Tim Schafer na pewno będzie dumny widząc, co ekipa Neversoft nawyprawiała w Quest Mode. Banda guitarherowych rockersów poszukuje magicznej gitary należącej do półboga rocka, który dawno temu walczył ze złą bestią (The Beast), ale został pokonany i zamieniony w kamień. Bohaterowie gry mają zamiar go pomścić. Po drodze do The Beast zdobędą różne dziwne moce i przejdą zaskakujące transformacje. W Warriors of Rock lalusie zejdą ze sceny, podobnie znani piosenkarze, którzy przez ostatnie dwa lata pchali się, by ich avatary znalazły się w grze, a zastąpią ich pokręcone ludki rodem z Brutal Legend. Larsowi wyrośnie głowa guźca, a Johnny Napalm zmieni się w niebieskiego typka, teleportującego się i łażącego po ścianach, czyli tutejszą wersję Nightcrawlera.

Taka stylistyka jest nieprzypadkowa, gra wysyła wyraźny sygnał, że schodzi z popowej ścieżki i wraca do korzeni, czyli ciężkiego gitarowego grania. Eddie Riggs byłby dumny. Decyzja o odwróceniu się od masowego odbiorcy może być zaskakująca, ale Activision i Neversoft na pewno wiedzą, co robią. Najważniejsze to odzyskać miłość fanów pierwszych odsłon Guitar Hero, a dla osób preferujących lżejsze klimaty muzyczne na pewno przygotowany zostanie jakiś spin-off w stylu Band Hero.

KLAWISZ W ZESPOLE

Trzon rozgrywki w Guitar Hero raczej się nie zmieni. Nowe moce bohaterów nie wpłyną znacząco na to, jak się gra – u łażącego po ścianach Johnny'ego Napalma minimalną wartością mnożnika będzie x2, ale wciąż zabawa będzie polegać na wciskaniu przycisków na plastikowej gitarze.

W inną stronę idzie Harmonix z Rock Band 3. Po pierwsze, wprowadzony zostanie nowy kontroler – keybord. Nie imponuje rozmiarami, ale i tak człowieka nie mającego pojęcia o instrumentach może przerazić liczbą klawiszy. Nie ma powodu do obaw, w klasycznym trybie rozgrywki gra się tylko na kilku z nich. Dopiero po wyborze Pro Keys zaczną się schody, ale o tym w ramce.

Na ekranie wyświetlą się maksymalnie cztery ścieżki, po jednej dla każdego instrumentu (klawisze, bas, gitara, perkusja). A co z mikrofonem? Spokojnie, nigdzie nie wybiera – wciąż da się śpiewać, a nawet możliwe będzie dołączenie się do zabawy w trakcie piosenki. Wystarczy podłączyć mikrofon, a na górze ekranu pojawi się ścieżka oraz tekst. Zresztą, każdy gracz, nie tylko śpiewający, będzie mógł w dowolnym momencie dołączyć do zabawy lub ją opuścić. Ba, w trakcie grania da się zmienić poziom trudności dla każdego instrumentu z osobna.

Na prawdziwą rewolucję w grach muzycznych zapowiada się tryb Rock Band Pro, w którym można nauczyć się naprawdę grać na klawiszach, perkusji i gitarze. Pojawi się też fachowy system wyszukiwania piosenek z biblioteki tytułów i układania własnej setlisty. Można będzie wskazać grze nielubiane kawałki, by nigdy ich nie włączała, nawet przy randomowym, czyli przypadkowym wyborze. Da się zawęzić poszukiwania piosenek do wyłącznie krótkich albo tylko z lat osiemdziesiątych. Genialna sprawa. Firma Mad Catz produkująca „instrumenty" do Rock Band przygotowuje całkowicie nową gitarę z prawdziwymi strunami w miejscu strumbara oraz stu dwudziestoma przyciskami na gryfie. Kto chętny do zagrania solówki na tym cudeńku?

NA REWOLUCJĘ W GRACH MUZYCZNYCH ZAPOWIADA SIĘ TRYB ROCK BAND PRO, W KTÓRYM MOŻNA NAUCZYĆ SIĘ NAPRAWDĘ GRAĆ NA KLAWISZACH, PERKUSJI I GITARZE

ROCK BAND 3 Wesoło podrygujący na scenie muzycy nie są tak czadowi, jak bohaterowie Guitar Hero. Harmonix zapowiadają odświeżoną oprawę.

UDAWANE PRAWDZIWE GRANIE

Harmonix zamyka usta muzykom krytykującym gry muzyczne, że nie mają nic wspólnego z graniem na prawdziwych instrumentach. W trybie Guitar Pro można nauczyć się wymiatać na wiośle – w zrozumieniu jak uderzać i w jaki sposób układać palce, by zagrać akordy pomogą szczegółowe tutoriale przygotowane dla każdej piosenki. A tych w Rock Band 3 będzie ponad osiemdziesiąt, w tym kawałki świetnie nadające się do zagrania na instrumencie klawiszowym, na przykład „Bohemian Rhapsody" Queen.

Neversoft stawia na cięższe, głównie gitarowe granie. W Guitar Hero: Warriors of Rock usłyszymy Black Sabath, Jethro Tull, Megadeth, Rammstein, Nine Inch Nails Slipknot, Pantera, ale też Muse, Linkin Park, A Perfect Circle i Soundgarden – ponad dziewięćdziesiąt piosenek.

Po kilku latach rywalizacji pomiędzy Guitar Hero a Rock Band obie serię nareszcie zaczynają się wyraźnie od siebie różnić. Czyj pomysł na rozwój jest lepszy? Kto obrał słuszny kierunek rozwoju, a kto srogo się przejedzie? Najlepiej żeby rację miały obie firmy. Harmonix i Neversoft odwalają kawał dobrej roboty, a na rynku jest miejsce na dwie dobre serie gier muzycznych. Gier, które zaczynały się nam nudzić, ale chyba znów się nimi zainteresujemy

//Mielu

JAK KOMBI

Keyboard wyposażony jest w klawisze obejmujące dwie oktawy, a im wyższy poziom trudności, tym więcej ich trzeba naciskać. I to obiema dłońmi. Autorzy twierdzą, że jak ktoś ogarnie Keyboard Pro na Expercie, będzie potrafił zagrać na pianinie.

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK Utwór Sudden Death, który trzeba będzie zagrać w trakcie walki z The Beast, przygotował Dave Mustaine z Megadeth. Będzie megatrudno. I megaczadowo.

sklep.gram.pl

Już dostępne w naszym sklepie!

Zamów już teraz nadchodzące hity na **sklep.gram.pl**

Crysis 2

Pre-order **premiera:** 10.12.2010

179,90 zł

BONUSY:
- Postać żołnierza Tier 1
- Mundur dla klasy Spec Ops
- Ciężki karabin M60 w grze
- Karabin MP-7 w grze
- Dostęp do strzelb TOZ194 i 870MCS

Specjalna edycja gry dostępna tylko w pre-orderze!

Medal of Honor

Pre-order **premiera:** 15.10.2010

179,90 zł

GRA W EDYCJI LIMITOWANEJ!
Z MOŻLIWOŚCIĄ ODBLOKOWANIA WSZYSTKICH POJAZDÓW!

NFS: Hot Pursuit

Pre-order **premiera:** 19.11.2010

199,90 zł

Zamów z tanią wysyłką kurierską i ciesz się grą w dniu premiery lub odbierz w jednym z ponad 60 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

Masz pytania? Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232** lub napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Inazuma Eleven 3: World Challenge	NDS	Level 5
2	Wii Party	Wii	Nintendo
3	White Knight Chronicles 2	PS3	Sony
4	Powerful Pro Baseball 2010	Multi	Konami
5	Fire Emblem: Hero of Light and Shadow	NDS	Nintendo
6	Winning Eleven: Blue Samurai Challenge	Multi	Konami
7	DragonQuestMonsters:BattleRoadVictory	Wii	Square Enix
8	Love Plus +	NDS	Konami
9	Super Mario Galaxy 2	Wii	Nintendo
10	Taiko Drum Master DS: Dororon!	NDS	Namco Bandai

Co cieszyło się w Japonii największą popularnością w trakcie Mundialu? Piłkarski RPG oparty na mandze! Gra Level 5 pobiła nawet Wii Party, czyli przyszły kolejny megahit Nintendo w USA. Premiera w Stanach pod koniec roku. Pobije popularnością Wii Sports?

USA

1	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Multi	Warner Bros.
2	NCAA Football 11	Multi	EA
3	Red Dead Redemption	Multi	Rockstar
4	Transformers: War for Cybertron	Multi	Activision
5	Wii Sports	Wii	Nintendo
6	2010 FIFA World Cup South Africa	Multi	EA
7	Toy Story 3: The Video Game	Multi	Disney
8	Crackdown 2	X360	Microsoft
9	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
10	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo

W listopadzie do kin wejdzie pierwsza część filmu Harry Potter i Insygnia Śmierci, więc Amerykanie postanowili odświeżyć sobie poprzednie przygody młodego czarodzieja. Wysokie miejsce World Cup pokazuje, że w USA też kochają futbol. Ten prawdziwy.

UK

1	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Multi	Warner Bros.
2	Red Dead Redemption	Multi	Rockstar
3	Toy Story 3: The Video Game	Multi	Disney
4	Crackdown 2	X360	Microsoft
5	Super Mario Galaxy 2	Wii	Nintendo
6	2010 FIFA World Cup South Africa	Multi	EA
7	Tiger Woods PGA Tour 11	Multi	EA
8	Just Dance	Wii	Ubisoft
9	Dragon Quest IX: Sentinels of Starry Skies	NDS	Nintendo
10	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision

Klockowo-Potterowe szaleństwo dopadło również Brytyjczyków. W innym wszechświecie PGA Tour 11 sprzedaje się doskonale, ale nie w naszym – kłopoty Woodsa odbiły się na sprzedaży gry. Czyżby zbliżał się koniec współpracy EA z „Tygryskiem"? Roaarr! <lol>

POLSKA (Ultima)

1	Demon's Souls	PS3	Namco Bandai
2	Tekken 6	Multi	Namco Bandai
3	Gears of War 2	X360	Microsoft
4	Sacred 2: Fallen Angel	Multi	Deep Silver
5	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	Sony
6	Fallout 3: GOTY	Multi	Bethesda
7	Halo Wars	X360	Microsoft
8	Ninja Blade	X360	Microsoft
9	Super Mario Galaxy 2	Wii	Nintendo
10	GTA: Chinatown Wars	PSP	Rockstar

Wakacyjna posucha zachęca do nadrabiania zaległości. W tym roku to chyba jedyny taki moment, chociaż i tak nie brakuje nowości, ot choćby niezły Crackdown 2, czy megatrudny Demon's Souls. Koniecznie wpadnijcie do Boletarii. Nie zawiedziecie się. NEO Plus poleca!

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CZYM JEST PROJEKT IKAR?

Nową grą Irrational i Kena Levine, twórców pierwszego BioShocka. Więcej o niej powinniśmy dowiedzieć się 11 sierpnia, więc być może zostanie pokazana w Kolonii na gamescom.

KLASYKI SONY W HD

Szef SCE Worldwide Studios Shuhei Yoshida ma dobrą wiadomość. Sony jest zainteresowane wydaniem większej liczby hitów z PS2 na PS3 w HD. Do tej pory ukazał się tylko God of War Collection, a na półki sklepowe zmierza kolekcja gier ze Sly'em Cooperem. Chcemy gry Team ICO w HD. I w 3D!

CO Z FF VERSUS XIII?

Powstaje. Ale tylko reżyser gry Tetsuya Nomura wie, kiedy się ukaże. Dobra wiadomość jest taka, że zakończono prace nad scenariuszem. Może we wrześniu na TGS Square Enix w końcu zaprezentuje grę w akcji?

METRO POWRÓCI W 3D

THQ wyda kontynuację fpsa Metro 2033, nazwaną po prostu Metro 2034. Gra będzie obsługiwać technologię 3D, ale jeszcze trochę czasu minie zanim się ukaże. Danny Bilson szef THQ mówi nawet o kilku latach...

YAKUZA SIĘ ROZRASTA

Yakuza 4 ukaże się w Europie dopiero na wiosnę przyszłego roku, a już powstaje kolejna część. I nie chodzi o zapowiedzianą wcześniej grę na PSP. Jeśli wierzyć plotkom, bohaterem nowej Yakuzy będzie Goro Majima, który już pięciokrotnie dostał bęcki od Kazumy Kiryu. Wesoły koleżka. Czekamy na pierwsze konkrety.

KONIEC ALPHA PROTOCOL

Niższa od zakładanej sprzedaż Alpha Protocol i mieszane oceny gry przekonały bossów Segi, że nie warto inwestować w stworzenie kontynuacji.

SPIELBERG WCIĄŻ W GRZE

Steven Spielberg miał stworzyć trzy gry dla Electronic Arts. Na razie dostarczył dwie – Boom Blox oraz Boom Blox: Bash Party, a o trzeciej słuch zaginął. Według najnowszych nieoficjalnych informacji gra jednak powstaje i ma ukazać się w 2012 roku. Tylko niech to nie będzie Boom Blox: Kinect Edition.

HITMAN NA GWIAZDKĘ

Kane & Lynch 2: Dog Days zapowiada się intrygująco, ale wolelibyśmy, żeby Io Interactive zajęło się produkcją nowego Hitmana. Dobra wiadomość jest taka, że studio zajmie się tworzeniem gry, a zła, że ukaże się ona najwcześniej na Gwiazdkę... 2011.

SCHAFER OSTRO PRACUJE

Double Fine Studios mające na koncie Psychonauts oraz Brutal Legend pracuje nad, uwaga, czterema nowymi grami! Tak dobrze jeszcze się chyba Timowi Schaferowi nie wiodło. A wszystko przez to, że kontynuacja Brutal Legend nie dostała zielonego światła. Pracownicy postanowili pokazać na co ich stać i stworzyli kilka prototypów. Cztery najlepsze Schafer pokazał wydawcom i nieoczekiwanie wszystkie się spodobały.

JAMES BOND 007 BLOOD STONE

HD-geny też swojego Bonda mają

Prace nad „Bond 23" (robocza nazwa) jeszcze nie ruszyły i nie wiadomo, czy i kiedy 007 zagości na srebrnym ekranie. Spokojnie można założyć, że przez najbliższe dwanaście miesięcy jedyną okazją, by zobaczyć słynnego agenta w akcji, będzie zakup remake'a Goldeneye albo świeżo zapowiedzianego Blood Stone od Bizarre Creations.

W obu Bonda „zagra" Daniel Craig, w Blood Stone głosu M użyczy Judi Dench, a w dziewczynę 007 wcieli się piosenkarka Joss Stone mająca na koncie rolę w Eragon oraz serialu Dynastia Tudorów. Przy okazji Joss zaśpiewa piosenkę „Take It All". Zatrudniono nawet etatowego bondowego kaskardera Bena Cooke'a, który czuwał nad tym, by walki wręcz wyglądały widowiskowo. I po co komu teraz film?

Blood Stone będzie strzelaniną tpp, ale jak można się spodziewać po grze twórców Project Gotham Racing, bohater spędzi dużo czasu za kierownicą. Zgadujemy, że Bizarre postawią na zręcznościowy model jazdy – to ma być efektowna, napakowana akcją gra o Bondzie, a nie symulator. Misja otwierająca grę doskonale pokazuje, jak będzie wyglądać rozgrywka w Blood Stone. 007 ściga groźnego terrorystę, niejakiego Greco. Dopada go na jachcie zacumowanym w zatoce ateńskiej. Wcześniej likwiduje kilku jego ochroniarzy po cichu skręcając im karki lub stosując metodę „na Marcusa Fenixa", czyli strzelając zza osłony. Bohater już ma zabić Greco, gdy następują eksplozje, które zmuszają go do ucieczki. Rozpoczyna się pościg na skuterach wodnych, 007 musi uważać również na siedzący mu na ogonie helikopter. Wybuchają rakiety, co bardziej widowiskowym eksplozjom towarzyszy efektowne spowolnienie czasu. Nie ma wątpliwości, że Blood Stone ma być równie spektakularny i napakowany akcją, jak Quantum of Solace i Casino Royale. W pogoni za Greco, Bond jak zwykle zwiedzi cały świat. Oprócz Aten wpadnie również do Istambułu, Monaco i Bangkoku. A co, gdy wreszcie wykona zadanie? Przed odłożeniem gry na półkę ma powstrzymać graczy multiplayer dla 16 osób. ■■

Urocza pani na screenie to Josh Stone, piosenkarka i aktorka. Jej ładnej buzi niestety nie zobaczą posiadacze Wii. Blood Stone nie ukaże się na konsoli Ninty. Kara za Goldeneye?

sklep.gram.pl

Zostań bohaterem Antalooru!

Zamów Two Worlds II już teraz na **sklep.gram.pl!**

Wybrane cechy gry:

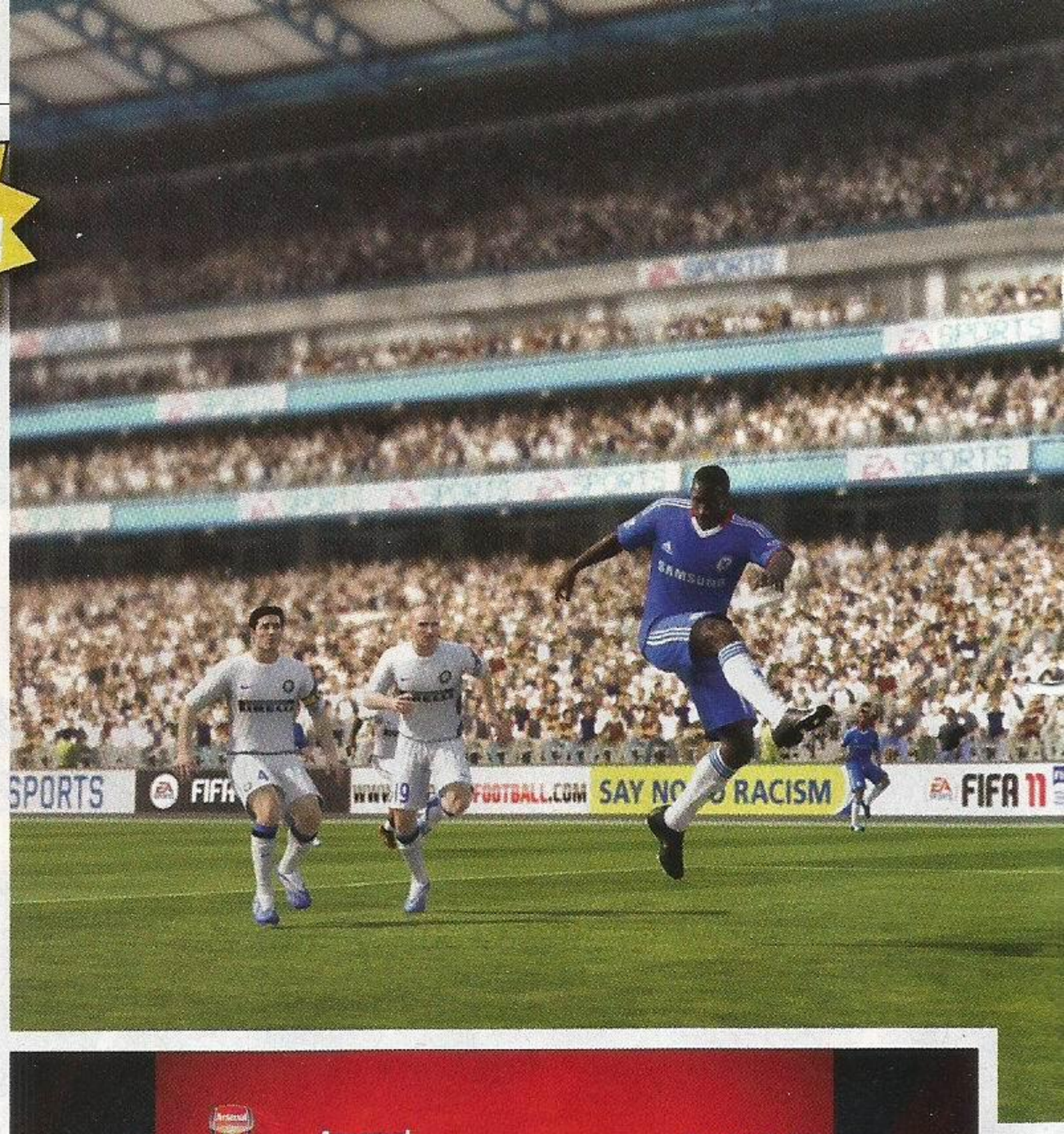
- Olbrzymi, otwarty świat
- Ponad 100 godzin rozgrywki
- Mnóstwo możliwości rozwoju postaci
- Zaawansowana sztuczna inteligencja
- Rozbudowany tryb multiplayer
- Doskonała oprawa graficzna

Zamów z tanią wysyłką kurierską i ciesz się grą w dniu premiery lub odbierz w jednym z ponad 60 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

Masz pytania? Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232** lub napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

CDPROJEKT

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.



FIFA 11

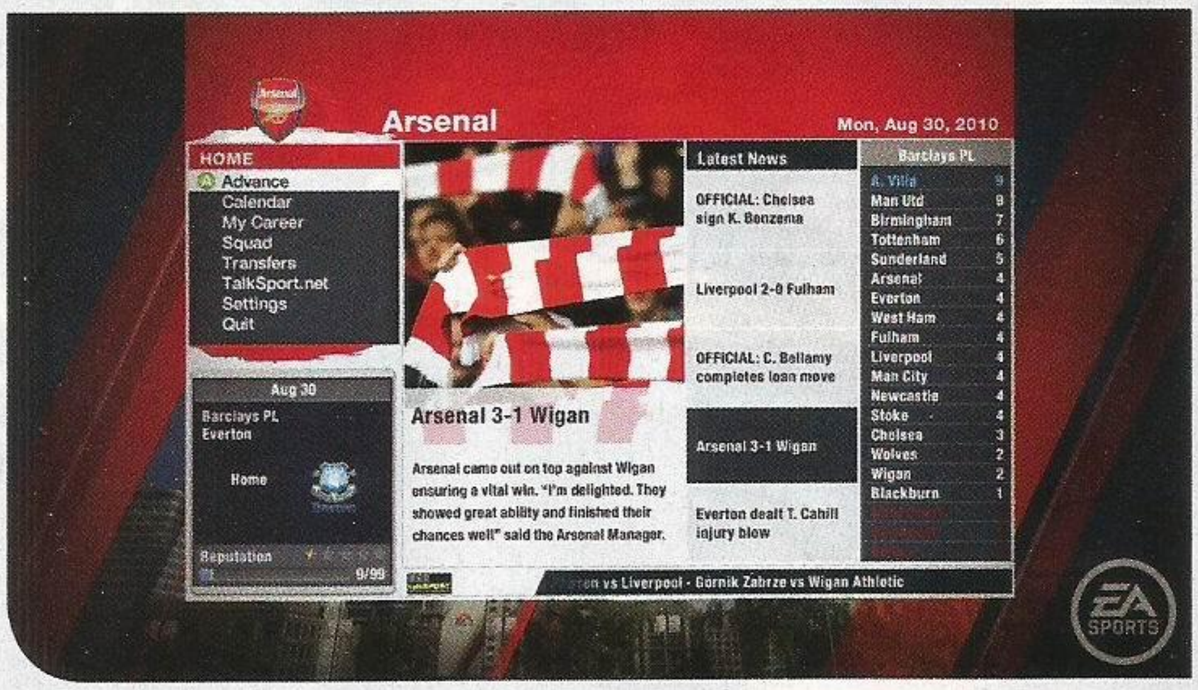
EA Sports coraz pewniej zmierza po czwarty z rzędu tytuł mistrza

Mistrzostwa Świata za nami, czas odłożyć na półkę World Cup 2010 i przygotować się na nową odsłonę serii FIFA. W połowie lipca już po raz drugi mieliśmy przyjemność zagrać w tegoroczną edycję najlepszej piłkarskiej gry świata – poprzednio testowaliśmy ją w maju w Vancouver – i teraz już bez najmniejszych wątpliwości możemy stwierdzić, że zgodnie z zapowiedziami jest o wiele bardziej realistyczna niż poprzednie części. World Cup 2010 jest przy niej totalnie arcade'owy, producent serii David Rutter wyjaśnia, że piłkarskie gry okolicznościowe zawsze są skierowane do masowego odbiorcy, w tym również do ludzi, którzy futbolem interesują się wyłącznie na czas Mistrzostw Świata lub Europy i dlatego są łatwiejsze do ogarnięcia. Oczywiście FIFA też skierowana jest do masowego odbiorcy, ale seria z roku na rok coraz bardziej zmierza w stronę symulacji i staje się po prostu trudniejsza, a przez to mniej przystępna dla niedzielnych graczy oraz okazjonalnych miłośników piłkarskich zmagań.

Kod prezentowany w Vancouver był gotowy w połowie, zaledwie dwa miesiące później do Warszawy David Rutter przywiózł wersję ukończoną w siedemdziesięciu pięciu procentach. Liczby ładnie brzmią, ale niewiele mówią, dlatego w silnym składzie Gulash, Marcellus i Mielu pojechaliśmy na stadion Legii na własnej skórze zobaczyć, co się zmieniło przez ten krótki czas.

WOLNIEJ ZNACZY LEPIEJ

Po pierwszej prezentacji, grę można było spokojnie nazwać FIFA 10,5. Grafika troszeczkę lepsza od „dziesiątki", bliska temu, co pokazał World Cup 2010. Zachowanie piłkarzy sterowanych przez konsolę takie samo, jak wcześniej. Kilka nowych cieszynek i zmieniony wygląd graczy, dzięki któremu już na pierwszy rzut oka można bez trudu rozpoznać zawodników. Naprawdę nowe były tylko podania – system Pro Passing sprawił, że nie dało się po barcelońsku klepać z pierwszej piłki z obłędną dokładnością. W sumie kilka przyjemnych zmian, ale bez rewolucji. Dwa miesiące później sytuacja wygląda zupełnie inaczej – FIFA 11 w pełni zasługuje na miano pełnoprawnej kontynuacji. To całkowicie nowa, inna gra niż „dziesiątka". Co się zmieniło? Gra stała się bardziej realistyczna.



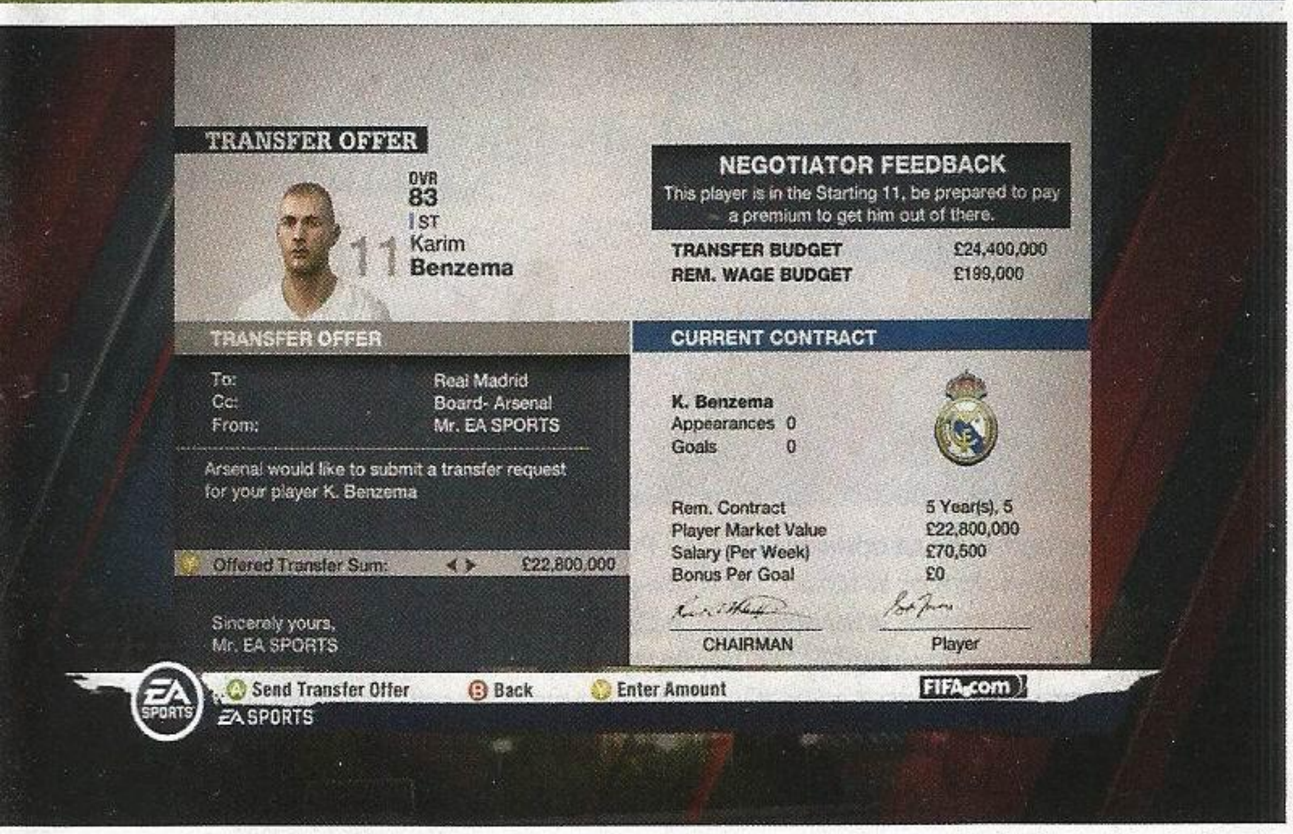
POPRAWIONO ZACHOWANIE PIŁKARZY NA BOISKU, ZNACZNIE LEPIEJ USTAWIAJĄ SIĘ DO PODAŃ, STARAJĄ SIĘ NADĄŻAĆ ZA AKCJĄ

Rozgrywka jest znacznie wolniejsza, niż w przypadku FIFA 10, co jest szczególnie widoczne, gdy gra się dwiema słabymi drużynami. Zawodnicy Lecha i Legii już w pierwszej połowie towarzyskiego spotkania wyglądali, jakby myśleli o wakacjach i chcieli czym prędzej zejść z boiska. Repra Hiszpanii czy angielskie drużyny pokroju Arsenalu i Chelsea są znacznie szybsze, ale wciąż nie jest to poziom znany z FIFA 10, a tym bardziej z World Cup, gdzie piłkarze cały mecz napinali, jak zasilani Duracellami.

Różnica szybkości pomiędzy słabymi a mocnymi drużynami jest widoczna jak nigdy dotąd, na co wpływ ma nie tylko fakt, że polscy zawodnicy wysiadają kondycyjnie przy kolegach po fachu z Zachodu, ale także gorsza technika. Żeby klepać jak Barcelona z pierwszej piłki, trzeba mieć doskonałą technikę, dużo się ruszać i często zamieniać się pozycjami z partnerami z drużyny. Grając Legionistami najlepiej spróbować futbolówkę przyjąć, sprowadzić do ziemi i dopiero rozegrać. Oczywiście, cały czas mowa o zawodowych piłkarzach, więc czasami nawet najwięksi słabiacy potrafią zaskoczyć doskonałym przyjęciem piłki w pełnym biegu, czy potężną plombą spoza pola karnego, ale zdarza im się to o wiele rzadziej niż graczom światowej klasy.

INFO
DEVELOPER: EA SPORTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: PAŹDZIERNIK 2010
KONSOLA: PS3, X360

FIFA coraz bardziej przypomina prawdziwy futbol. Na przykład napastnicy i obrońcy walczący w polu karnym o piłkę w nowej odsłonie będą wyskakiwać do główki w kilku naraz, a nie pojedynczo. Zupełnie jak w realu.



□ David Rutter nie pozostawia wątpliwości co do systemu wykonywania rzutów karnych – będzie zbudowany na bazie tego z World Cup 2010.

□ Po raz pierwszy zostaną wprowadzone zagrania ręką! Domyślnie ta opcja ma być wyłączona, trzeba ją będzie aktywować w menu, bo Rutter nie jest jej zwolennikiem. „Nie masz kontroli nad rękoma, więc nie masz na te zagrania wpływu" – tłumaczy producent.

ŁOKIEĆ W ŻEBRA

Poprawiono zachowanie piłkarzy na boisku, znacznie lepiej ustawiają się do podań, starają się nadążać za akcją. Rozegraliśmy zaledwie kilka meczów, więc trudno ocenić, jak duże postępy poczyniono w tym aspekcie, wydaje się jednak, że nie trzeba będzie godzinami ustawiać taktyki, by zmusić zawodników do wychodzenia na pozycję i pokazywanie się do podań.

Rutter zachwala nowe algorytmy SI, dzięki którym konsola ma grać nieprzewidywalnie, częściej spróbuje zaskoczyć sztuczką lub zwodem. Naturalnie, nie będą to skryptowane akcje, więc nigdy nie wiadomo, kiedy przeciwnikowi wpadnie do głowy, by wykonać ruletę, albo spróbować balansem zwieść obrońcę, dzięki czemu potyczki z konsolą mają być trudniejsze i bardziej przypominać mecze rozgrywane przeciwko żywemu przeciwnikowi.

Właśnie na tej formie zabawy skupiliśmy się podczas pokazu, więc jeszcze musimy poczekać, by przekonać się, czy sterowany przed konsolę Messi będzie siać popłoch w szeregach naszych obrońców. W FIFA 10 argentyński karzełek nie błyszczał, ale nie była to jego wina. W tamtej grze najlepiej spisują się zawodnicy silni, wysocy, dobrze zbudowani. Rutter przyznaje, że wystarczyło ustawić siedem takich czołgów na obronie, wystawić jednego szybkiego napastnika i posyłać mu górne piłki, by wygrać niemal każdy mecz. Tym razem będzie zupełnie inaczej.

Zawodnicy w końcu nauczą się zastawiać piłkę ciałem, czy to przygotowując się do przyjęcia podania, czy też później, gdy przeciwnik już ich dopadnie i spróbuje odebrać futbolówkę. Broniący się przed takim atakiem może rywala zablokować ręką, a nawet odepchnąć. Przeciwnik oczywiście nie będzie przyglądać się z boku tylko spróbuje zaatakować i dojdzie do prawdziwej piłkarskiej walki. Przykład mieliśmy podczas meczu Hiszpania vs. Holandia – obrońca „oranje" przyjął piłkę tuż przy linii bocznej, a widząc nadbiegającego Davida Villę, spróbował się zastawić. Duży błąd. Piłkarz Barcelony rzucił się na niego, wyłuskał mu Jabulani spod nóg i ruszył w stronę bramki. Łatwo wyobrazić sobie zdziwienie Marcellusa grającego Holandią, który absolutnie nie spodziewał się, że może w taki sposób stracić piłkę.

Gdyby ta sytuacja zdarzyła się na środku boiska, inny reprezentant pomarańczowych mógłby pobiec za Villą i delikatnie popychając wytrącić go z równowagi. Jest to akcja kontekstowa, w małym stopniu zależna od gracza – nie trzeba wciskać przycisku, żeby nieczysto potraktować rywala, ale przez to należy uważać, by przypadkowo nie zarobić żółtej kartki za przewinienie, którego nie chciało się popełnić. Nie spotkaliśmy się z taką sytuacją, więc jest nadzieja, że tego typu faule nie będą się zdarzać często i nie zepsują gry.

Zastawianie się jest fajne, ale działa automatycznie, gdy gracz jest atakowany od tyłu i czasami zdarza się, że odpala się zbyt wcześnie – dziwnie wyglądał Heitinga zastawiający piłkę przed zawodnikiem będącym dziesięć metrów od niego. Na szczęści po chwili się zreflektował.

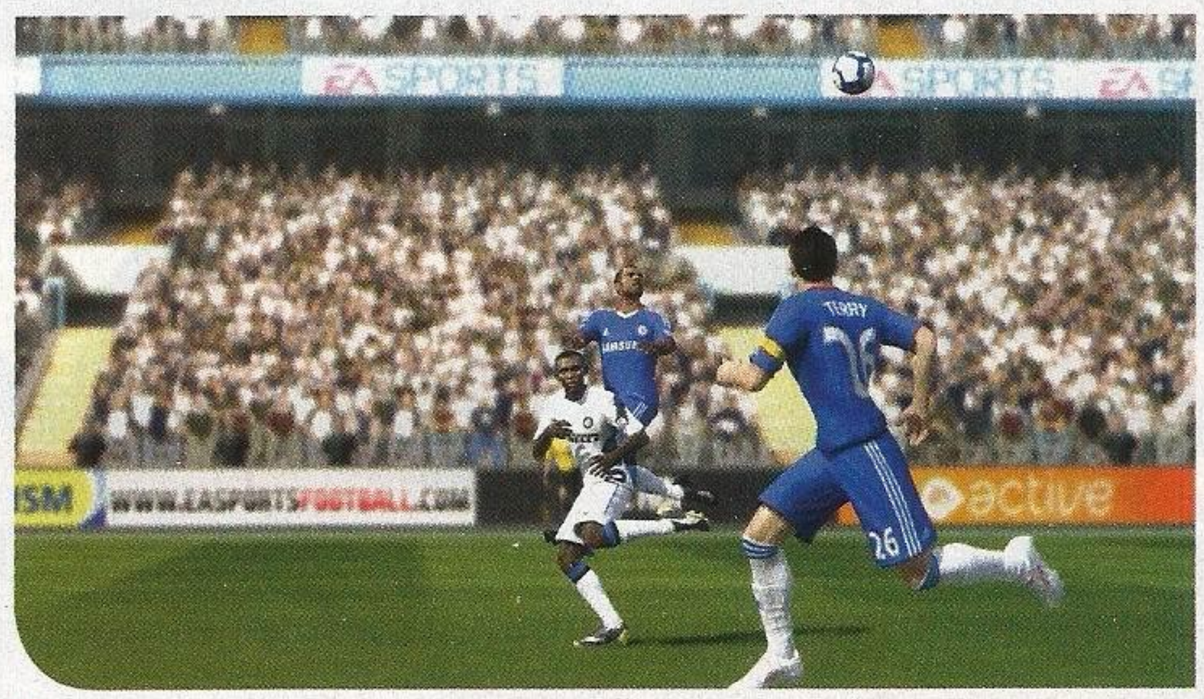
JAK MOURINHO W REALU

Jaka była największa wada FIFA 10? David Rutter bez wahania wskazuje na tryb menażerski oraz Be a Pro, w którym zmorą graczy były niekończące się mecze rezerw oraz głupie błędy w stylu konieczności rozgrywania kilku spotkań tego samego dnia. Oba tryby zostały usunięte z nowej gry, a zastąpi je Career Mode. Będzie można wcielić się w rolę piłkarza, menażera, albo pełnić obie funkcje, czyli prowadzić klub, decydować o transferach oraz brać czynny udział w meczach i bezpośrednio przykładać się do sukcesów drużyny. Czasu na ich osiągnięcie nie powinno zabraknąć, bo kariera będzie trwać piętnaście sezonów, czyli piętnaście lat. Prawdopodobnie da się zaimportować zawodnika wytrenowanego w FIFA 10 w trybie Be a Pro.

RUTTER ZACHWALA POMYSŁ POKAZYWANIA GRACZOWI WYNIKÓW MECZÓW Z INNYCH LIG, CO ZWIĘKSZY POCZUCIE FUNKCJONOWANIA W ŻYJĄCYM ŚWIECIE PIŁKI

Ciekawie zapowiada się prowadzenie podwójnych negocjacji transferowych z władzami klubów oraz z zawodnikiem. Rutter zachwala pomysł pokazywania graczowi wyników meczów z innych lig, co zwiększy poczucie funkcjonowania w żyjącym świecie piłki. Algorytm przeprowadzający symulację meczu ma być jeszcze lepszy niż wcześniej. To akurat było jasne, chyba nikt nie spodziewał się, że Rutter powie, że będzie gorszy. Producent nie chciał zdradzić, czy ten system ma coś wspólnego z ośmiornicą typującą wyniki na Mistrzostwach Świata.

FIFA 11 jest gotowa w siedemdziesięciu pięciu procentach. Autorzy wciąż jeszcze nie zdradzili wszystkich tajemnic. Podobno dowiemy się czegoś przed tegorocznym gamescom, a także podczas wystawy w Kolonii. Do premiery pozostały dwa miesiące, ale EA Sports już udowodniło, że w tak krótkim czasie potrafi zdziałać cuda, więc gra jeszcze może się zmienić. Na lepsze, rzecz jasna. //**mielu**



□ Niektórych zagrań nie widzieliśmy jeszcze w grach piłkarskich. Na przykład napastnika rzucającego się do przelatującej piłki i uderzającego ją… Klatką piersiową!

RADOŚĆ TWORZENIA

Creation Centre to zabawka dla wszystkich czujących potrzebę tworzenia. Na stronie [www.easportsfootball.com] gracze będą mogli stworzyć własnych piłkarzy i drużyny, zdecydować o wyglądzie zawodników i ich statystykach, a także zaprojektować koszulki oraz logo klubu. To wszystko da się następnie zaimportować do gry, a nawet rozegrać mecz własną drużyną w sieci. Na razie Creation Centre jest niedostępne, a szkoda, bo chętnie sprawdzilibyśmy możliwości edytora jeszcze przed premierą FIFA 11.

CC jest kolejnym ukłonem EA Sports w stronę twórczej części społeczności graczy. Wcześniej zapowiedziano wprowadzenie opcji nagrywania własnych przyśpiewek klubowych. Dzięki niej w trakcie meczu będzie można usłyszeć słynne angielskie śpiewy, okropny ryk wuwuzeli albo polskich kibiców wyrażających swoje zdanie o PZPN, a jak ktoś zechce, może po prostu puścić piosenki znajdujące się na dysku konsoli i słuchać ich podczas zabawy. Niestety, wyłącznie podczas grania offline.

Kto jednak chciałby słuchać piosenek, gdy Rutter obiecuje nowy, lepszy komentarz. Komentatorzy mają nie tylko opowiadać o tym, co dzieje się na boisku, skupią się również na opisywaniu zawodników, dzięki czemu nawet osoba słabo znająca się na piłce dowie się, że Messim lepiej nie przepychać Maicona broniącego dostępu do bramki.

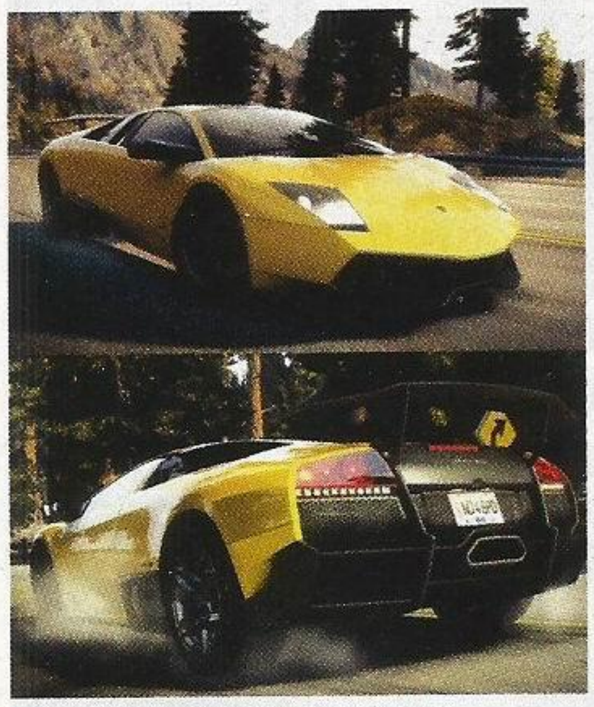
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Marzenia czasami się spełniają

Ponoć zaraz po wydaniu Burnout Paradise Criterioni sami zgłosili się do zrobienia kolejnego NFS, bo chcieli zmierzyć się ze znaną marką, a także stworzyć coś nowego. Chłopaki z Guildford nie zwykli bowiem dwa razy robić tego samego. Stąd też każda kolejna część serii Burnout była znacząco inna od poprzedniczki, zaś NFS: Hot Pursuit z Burnout Paradise będzie miał bardzo niewiele wspólnego, ot, samochody, ulice, tego typu rzeczy.

SUPERSAMOCHODY

Hot Pursuit wraca do najlepszych korzeni serii, gdzie podstawą były samochody niedostępne dla przeciętnego zjadacza bułek na spulchniaczach. Choć nie szanowanego developera, oczywiście. W każdym razie – kończy się czas wymyślonych samochodów z Burnout – w NFS tylko oryginały. Zabraknie niestety najbardziej znanej marki wśród super samochodów, czyli Ferrari, co dziwi o tyle, że samochody z Modeny znalazły się na przykład w DLC do NFS: Shift, ale być może Włosi nie chcą, żeby ich samochody kojarzyły się z policyjnymi pościgami. Tego problemu nie mają inni producenci, w grze znajdziemy takie marki, jak: Lamborghini, Bugatti, McLaren, Pagani Zonda, Koenigsegg i Porsche. W końcu żadnych Civików i innych tanich hot hatchy! Choć Hondy tak w ogóle to bym nie skreślał, mam nadzieję, że twórcy NFS pamiętają Hondę NSX... To jednak przeszłość, w grze pojawią się także przyszłe supersamochody – jak choćby McLaren MP4-12C i Porsche 918 Spyder. Po cichu liczę też na jeszcze bardziej przerażające Bugatti Veyron w wersji Super Sport – obłędne 1200 koni i szalone 1500 Nm momentu obrotowego. Developerzy już zapowiedzieli, że nie pozwolą tknąć tych cudeniek – żadnego tuningu i grzebania przy osiągach, to są tak dopieszczone fury, że nie ma powodu, żeby zmieniać cokolwiek. No, może poza kolorem.



Nie za dużo będzie tu miejskiego ścigania, wydaje się także, że prostackich, ograniczonych autostrad też będzie niewiele. Raczej szerokie, łagodnie wijące się szosy prowadzące przez piękne okolice.

Zapewne już niedługo poznamy pełną listę dostępnych w grze samochodów, wiadomo także, że każdy z supersamochodów da się zniszczyć (choć nie tak mocno, jak w Burnoutach), ale niczego innego nie spodziewalibyśmy się po grze, w której podstawą będą policyjne pościgi i szaleńcze ucieczki.

DOKTOR JEKYLL I PAN HYDE

No dobra, trochę tuningu wizualnego jednak będzie – najpewniej każdy samochód wystąpi w dwóch wersjach. Zwykłej, cywilnej oraz mrugającej kolorowymi światełkami, gustownie czarno-białej, policyjnej. I tym razem każdy będzie mógł opowiedzieć się po jednej ze stron. Koniec z byciem policjantem pod przykrywką, który ucieka przed własnymi kumplami po fachu – czas założyć przeciwsłoneczne, lustrzane okulary i zająć się łapaniem uzależnionych od adrenaliny piratów drogowych. Oczywiście, jak tylko najdzie ochota, można zająć się drażnieniem zmotoryzowanych stróżów prawa i wcielić się w Kowalskiego. Ale nie takiego zwykłego, tylko Jimmy'ego Kowalskiego.

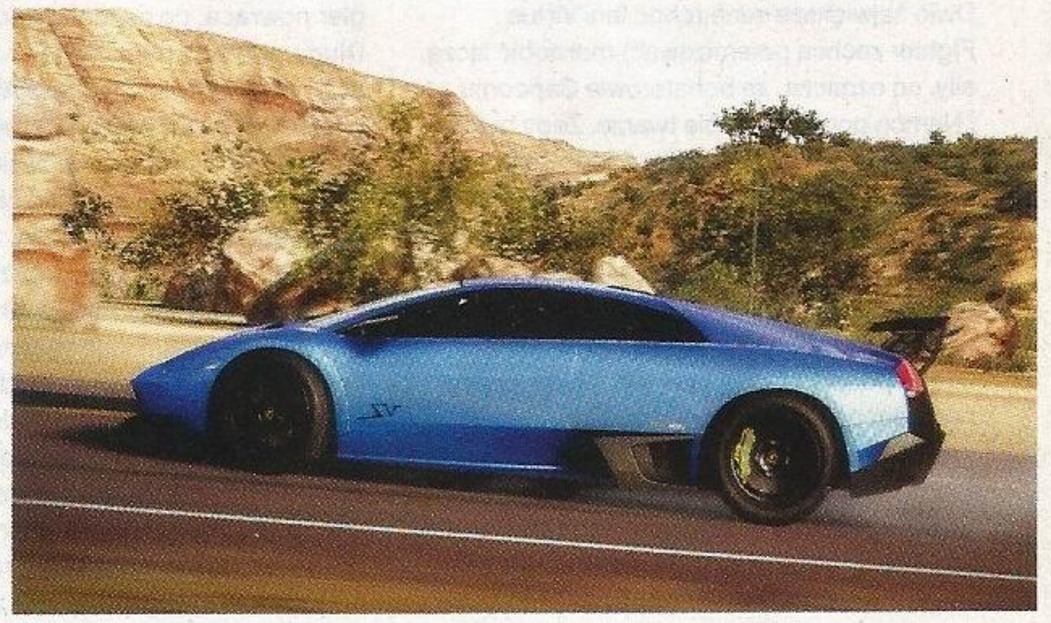
Przepiękne Lamborghini Murcielago w ulubionych barwach firmy spod znaku byka. Lambo słynną z nieokrzesania, to nie są łagodne i wymuskane Ferrari, tu trzeba mieć twardą rękę.

Cała gra opierać będzie się na odwiecznej zabawie w policjantów i złodziei. W Most Wanted mogliśmy tylko uciekać, w Burnout Paradise dało się przeciwników pogonić, ale nie w majestacie prawa. Hot Pursuit w końcu nam to umożliwi, jak za dawnych, dobrych czasów. Na podobnych zresztą zasadach, choć oczywiście Criterion wiele pomysłów rozwinęli. A kilku jeszcze nawet nie pokazali.

Podstawą zabawy będą oddzielne kariery dla policjanta i „pirata", ale nie jakieś tam przesadnie sfabularyzowane badziewia w stylu Undercover, Carbon czy Most Wanted. Ma być prosto i do celu – im lepiej jeździsz i mocniejszych przeciwników pokonujesz, tym lepsze superfury zdobywasz, im lepiej gonisz, tym na lepszych maszynach możesz napisać „to protect and to serve". No, może

IM LEPIEJ UCIEKASZ, TYM LEPSZE SUPERFURY ZDOBYWASZ, IM LEPIEJ GONISZ, TYM NA LEPSZYCH MASZYNACH MOŻESZ NAPISAĆ „TO PROTECT AND TO SERVE"

INFO
DEVELOPER: CRITERION GAMES
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 19 LISTOPADA
KONSOLA: XBOX 360, PS3



Kultowy Ford GT 500 kontra prostacki nuworysz, czyli Lamborghini Reventon. Berek i zmiana barw? Hmm, to byłaby nawet niezła opcja w multiplayerze.

Trzeba przyznać, że supersamochody są niezwykle wdzięcznym obiektem screenowania. Zawsze wychodzą przepięknie i nawet, gdy toczą się 30 na godzinę, wyglądają, jakby jechały 300.

nareszcie skończą się bajeczki o bohaterach po przejściach oraz ich nastoletnich, bogatych, pseudotwardych przeciwnikach.

SZEROKA DROGA ŁAGODNIE WIJE SIĘ WZDŁUŻ URWISTEGO BRZEGU MORZA, GDZIE HUK FAL PRZEGRYWA Z RYKIEM DWUNASTOCYLINDROWYCH POTWORÓW

NARZĘDZIA PRACY

Już w relacji z E3 wspominaliśmy o „broniach" dostępnych dla obu stron drogowej wojny. Gliniarze są pod tym względem o wiele mocniejsi. Ciężko uciec przed helikopterem, co wiedzą wszyscy, którzy grali w Most Wanted. Zapory i kolczatki to także nic przyjemnego, podobnie jak impuls elektromagnetyczny, który natychmiast wyłącza silnik. Policjant ma do dyspozycji bogaty arsenał, „pirat" musi wykazać się sprytem, a jego pomoce obejmują zakłócanie radaru, superdopalacz, pozwalający jechać jeszcze szybciej oraz fałszywy trop – na policyjnym radarze kropka oznaczająca naszą furę pojawi się w innym miejscu.

Ogólne zasady będą podobne, jak we wspomnianym już Most Wanted – zniknięcie na dłuższą chwilę z policyjnych radarów, czyli ukrycie się lub wyjechanie poza ich zasięg, zakończy pościg. Spodziewam się, że pod względem nieustępliwości pościgu SI będzie o wiele bardziej bezlitosne, niż prawdziwi gracze, stąd też zapewne taka dysproporcja sił – uciekinierowi pod wieloma względami jest łatwiej zmylić pogoń gwałtownym manewrem, dlatego policjant musi mieć możliwość w miarę szybkiego zakończenia pościgu. Co odbywa się z kolei za pomocą niemal klasycznego burnoutowego takedowna, choć bez tak efektownej końcowej rozwałki.

Model jazdy ma być gdzieś pomiędzy zręcznościowym Paradise a stosunkowo poważnym Shift; łatwy do opanowania, ale nie prostacki. Fury muszą mieć swoją wagę i charakterystykę, żeby każda zachowywała się na drodze choć nieco inaczej.

LANDSZAFT

Criterion znów podnieśli sobie poprzeczkę – łączna długość dróg w Hot Pursuit wyniesie około 160 kilometrów, a otwarty świat gry będzie cztery razy większy, niż Paradise City. Co niekoniecznie przełoży się jednak na większą liczbę zaułków i uliczek w centrum miasta. Ze względu na charakterystykę samochodów, a zwłaszcza na osiągane przez nie prędkości, dużo będzie szerokich dróg, łagodnie wijących się w pięknych okolicznościach przyrody. Jak choćby wzdłuż urwistego brzegu morza, gdzie huk fal przegrywa z rykiem dwunastocylindrowych potworów. Z podobnych przyczyn ograniczony zostanie ruch na drogach i ulicach – nacisk ma być położony na czystą, zapierającą dech w piersiach prędkość oraz walkę z przeciwnikami, ale nie z przeciwnościami losu, czyli zawalidrogami nagle wyjeżdżającymi z podporządkowanej.

Do listy rzeczy fajnych można dopisać niesamowitą grafikę, zmienną i dość gwałtowną pogodę, cykl dnia i nocy – Hot Pursuit będzie jednym z najładniejszych racerów na konsolach i to pomimo tego, że w końcu na rynku zawita Gran Turismo 5. Dalej – licencjonowany soundtrack z „Tainted Love" Marylin Manson na czele oraz paradise'owo zintegrowany multiplayer. Criterioni chcą zachęcić graczy do jeszcze większej rywalizacji i to niekoniecznie bezpośredniej – spory nacisk położony zostanie na gonitwy z „duchami" oraz ciągłe informowanie gracza o ciekawostkach i wyzwaniach za pomocą czegoś, co jest już określane enefesowym facebookiem, czyli Autologa.

Wygląda na to, że Hot Pursuit jest skazane na sukces. Czekam, jak chyba jeszcze nigdy na NFS nie czekałem. //**marcellus**

Wygląda dość niepozornie, ale teoretycznie powinien być drugim najszybszym samochodem w grze, podobno podczas testów osiągnął niewiarygodne 418 km/h! Przed Wami... Koenigsegg CCXR!

RENDERWARE

Bez Criterion Software świat byłby uboższy nie tylko o świetną serię Burnout – wiele najwybitniejszych gier ostatniej dekady wyglądałoby kompletnie inaczej. Criterioni zaczynali bowiem jako ekipa zajmująca się renderingiem 3D i stworzyli słynny silnik RenderWare, a na nim genialnego Burnouta i wszystkie kolejne odsłony tej serii. Od początku XXI wieku to świetne narzędzie wykorzystano między innymi w takich grach, jak: GTA III, GTA: Vice City i GTA: San Andreas, The Warriors, Max Payne 2, killer7, Manhunt, Canis Canem Edit, czterech częściach Tony Hawk's, Pro Evolution Soccer 2, Battlefield 2: Modern Combat, Call of Duty: Finest Hour... No to teraz wszyscy chórem: dziękujemy Wam, Criterion Software! :-)

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

STREET FIGHTER X TEKKEN

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**

Prawdziwa masakra dla fanów mordoklepek. Dwie największe serie (choć fani Virtua Fighter zechcą polemizować) mordobić łączą siły, co oznacza, że bohaterowie Capcomu i Namco poobijają sobie twarze. Żeby było zabawniej, będą dwie gry, a mianowicie prezentowana dzisiaj Street Fighter X Tekken, którą dostarczy Capcom, oraz Tekken X Street Fighter, za którą odpowiedzialne będzie Namco. To bardzo dobre wiadomości. Jednak zła jest taka, że na Street Fighter X Tekken trzeba poczekać dwa lata, a w międzyczasie na rynku pojawi się Marvel vs. Capcom 3. Warto czekać, tym bardziej, że Street Fighter X Tekken zachowa komiksowy styl Street Fightera IV – bohaterowie Tekkena wyglądają świetnie w takiej stylistyce. Może nieco komicznie, ale ich ciosy nie straciły nic z dawnej mocy, a nawet wyglądają bardziej spektakularnie. Pozostaje jedynie pytanie, jak system walki Street Fightera przyjmie ciosy Tekkena? ■

ALICE MADNESS RETURNS

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **Spicy Horse**

Jedna z najbardziej chorych i szalonych gier powraca, co najlepiej oddaje jej tytuł. Długo przyszło nam czekać na kontynuację – w American McGee's Alice graliśmy w 2000 roku i to tylko na pecetach. Dlatego zapowiedź Alice to spore zaskoczenie. Tym bardziej, że pierwsza część nie sprzedała się zbyt dobrze. Czy to oznacza, że zmieni się klimat gry? Nie, to nadal będzie surrealistyczna, mroczna wersja Alicji w Krainie Czarów. Pierwszy zwiastun zalewa usta bohaterki krwią, więc fani oryginału będą zadowoleni z szalonych wizji, których doświadczą w Madness Returns. Fabuła pokaże Alicję, która po dziesięciu latach wyszła z zakładu dla psychicznie chorych, ale nadal nie może się uporać z tragiczną stratą rodziców. Przełoży się to na rozgrywkę TPP z nastawieniem na walkę, gdyż bohaterka powróci do krainy po drugiej stronie lustra. I nie zostanie tam miło przyjęta. W ruch pójdzie rzeźnicki nóż, który przezornie zabrała. Brr. ■

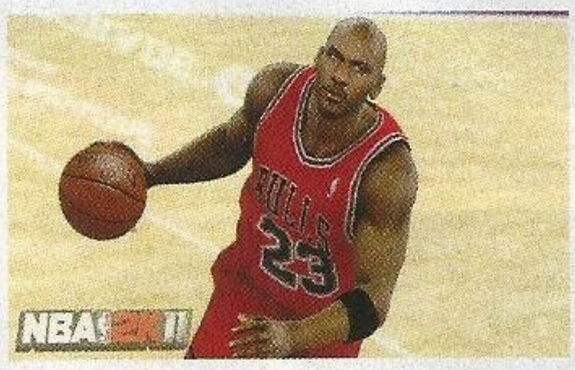
DUNGEON SIEGE III

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Eidos / Square Enix**
Developer: **Obsidian Entertainment**

Marzenia o Diablo III na konsolach pozostają niestety tylko marzeniami – nie trzeba jednak rozlewać łez, bo choćby na Xbox Live Arcade i PlayStation Network pojawił się DeathSpank. To jednak nie koniec świetnych wieści – również Dungeon Siege III zmierza na konsole nowej generacji. Nie będzie to typowy RPG, ale właśnie gra w stylu Diablo, w której najważniejsza jest walka i zdobywanie nowego dobytku. Nie oznacza to, że rozgrywka będzie banalna, bo przygotowano kilkanaście klas postaci, a fabuła ma być nieliniowa. Dungeon Siege III kontynuuje modę na podejmowanie decyzji i ponoszenie ich konsekwencji. A skoro zagramy na konsolach, to producent nie zapomniał o lekkim i przyjaznym sterowaniu. Poza tym można liczyć na kooperację dla czterech osób, fantastyczną oprawę graficzną oraz dziesiątki potworów do pokonania. DeathSpank pokazał, że i w klon Diablo można grać na konsolach, więc czekamy. ■

NBA 2K11

Konsola: **X360, PS3, PS2, PSP, Wii**
Wydawca: **2K Sports**
Developer: **Visual Concepts**



Teoretycznie to tylko kolejna odsłona koszykarskiej serii 2K Sports, jednak w tym roku każdy fan tego sportu będzie chciał zagrać w NBA 2K11. Dlaczego? Na okładce pojawi się Michael Jordan. Legendarny sportowiec nie tylko uświetni opakowanie gry, ale i otrzyma własny tryb kariery. Tak, wcielimy się w postać prawdopodobnie najlepszego koszykarza wszech czasów i przeżyjemy z nim jego najważniejsze mecze. To świetny ruch ze strony 2K Sports, bo nawet umiarkowani konsolowi sportowcy wiedzą, kim jest Michael Jordan. Poza tym raczej standardowe zmiany — sterowanie zawodnikami ma być bardziej intuicyjne, oprawa graficzna została dopracowana, a fani zarządzania zespołem mogą liczyć na funkcję menadżera teamu. Miłośnicy koszykówki zachwycą się opcją NBA Today, która na bieżąco będzie informowała o nowościach w świecie NBA. Szykuje się solidna koszykówka, którą na pewno sprzeda sama okładka. ■

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **38 Studios**

Świetna sprzedaż Dragon Age: Początek nie tylko otworzyła drzwi przed Dragon Age II; kolejny RPG wykorzystał dobrą passę produkcji BioWare i zaistniał na liście wydawniczej Electronic Arts. Nie będzie to jednak jedna z wielu kolejnych gier w klimatach fantasy, bo za Kingdoms of Amalur: Reckoning odpowiada Ken Rolston, a ten producent dostarczył takie gry, jak The Elder Scrolls III: Morrowind i The Elder Scrolls IV: Oblivion. To wystarczająca wizytówka, by fani RPG zainteresowali się tym tytułem. A to nie koniec dobrych nowin – za stronę wizualną odpowiada Todd McFarlane, znakomity twórca komiksów i figurek, a fabułę dopracuje pisarz R. A. Salvatore. Trzy mocne nazwiska; co jeszcze? Świat fantasy pełen niebezpieczeństw, intuicyjny i widowiskowy system walki oraz obowiązkowy rozwój postaci. Pierwsze materiały sugerują, że twórcy grali w Demon's Souls, co zapowiada konkretne rąbanie wrogów. ■

MONSTER HUNTER PORTABLE 3RD

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**

Która to tak naprawdę część serii Monster Hunter? Otóż Monster Hunter Portable 3rd to bezpośrednia kontynuacja Monster Hunter Freedom Unite. Teraz wszystko jasne, bo w zalewie łowieckich gier można się pogubić. I nic dziwnego, że Capcom ciągle wydaje kolejne, skoro każda część sprzedaje się w wielomilionowych nakładach. Co nowego w Portable 3rd? Na pewno wioska o słodkiej nazwie Yukumo Village. Ponoć ma to być najładniejsza i najbardziej kolorowa miejscówka w całej serii. Kolejna nowość to tony broni i ekwipunku, które są chyba najważniejszym elementem gry. Zaraz obok potworów, na które polują gracze. I na tym polu można liczyć na nowinki, czyli po prostu nowych przeciwników. Kooperacja również zostanie rozbudowana i ulepszona, a gracze będą mogli ruszyć na łowy nie z jednym zwierzęcym towarzyszem, lecz dwoma. Niestety, ciągle bez możliwości gry przez internet. ■

NEVERDEAD

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Konami**
Developer: **Rebellion**

NeverDead miał fatalny debiut na nie mniej fatalnej konferencji Konami podczas Electronic Entertainment Expo 2010 – było to chyba najgorsze show wszech czasów i wywołało falę zażenowania wśród graczy na całym świecie. A szkoda, bo NeverDead zapowiada się na zabawną i krwawą grę akcji. Jak bardzo krwawą? Bohater jest nieśmiertelny, a jego zdolność regeneracji zawstydziłaby Wolverine'a, więc niech nie zdziwi Was utrata ręki czy nogi. Ba, w pierwszych materiałach można zobaczyć, że komiczny heros rozpada się na drobne kawałki. To za mało na grę, więc Konami dorzuca świat po apokalipsie i hordy demonów, z którymi naturalnie trzeba stanąć do walki. To z kolei oznacza bogaty bestiariusz przedziwnych istot, które trzeba będzie traktować wyrafinowanym zestawem brutalnych narzędzi mordu. Zapowiada się więc kolejny tytuł akcji, choć z pewnością będzie się wyróżniał poczuciem humoru i możliwościami herosa. ■

SILENT HILL 8

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Konami**
Developer: **Vatra Games**

Silent Hill z każdą kolejną częścią radzi sobie coraz gorzej, choć wersje na PSP oraz Wii odbiły się od dna. Fani serii czekają jednak na dobrą i pełnoprawną kontynuację. Czy to możliwe? Konami stawia na zupełnie nowe studio, czyli czeskie Vatra Games. Nowy będzie również bohater, czyli Murphy Pendleton. To skazaniec, który uciekł podczas wypadku konwoju. Czy jego tropem ruszy Tommy Lee Jones? To raczej nie będzie konieczne, gdyż Pendleton szuka kryjówki w miasteczku Silent Hill. To bardzo zły pomysł – koszmar szybko go dopada i atakuje pod postacią przerażających kreatur. Vatra Games najwyraźniej podpatrzyli konkurencję, czyli ostatnie Alone In the Dark, bo Murphy używa do walki najróżniejszych znalezionych przedmiotów. Czy to wystarczy, by przerazić graczy? Na pewno pomocny w tym będzie Daniel Licht, czyli kompozytor ścieżki dźwiękowej i autor genialnej muzyki do serialu Dexter. ■

KONSOLE
GRY
AKCESORIA

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
RATY

WIELKA WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER
INFO TELEFONICZNY

GRY OD 20 ZŁOTYCH

ABSOLUTE SEXY NOWY XBOX360

ZAMKNIJCIE CÓRKI W DOMACH

NIE DO SZCZALNE!

CHODZI ZE WSZYSTKIMI ZA 1049,-

NAJ WIĘKSZY W POLSCE WYBÓR FILMÓW BLURAY

www.madgames.pl

IN CODE WE TRUST

CZYNNE PON.-PT. 11-19 SOB. 10-15

NINTENDO DSI 519

WII +Wii RESORT 829

SUPER SZYBKIE PRZESYŁKI KURIERSKIE 24h

Ps3slim 250GB +HDMI 1219

Ps3slim 120GB +HDMI 1099

PSP 3004 579

mad games

0 503 624 692 0 22 498 99 93

02-555 WARSZAWA AL. NIEPODLEGŁOŚCI 133

PS2 PS3 PSP XBOX360 NDS WII

□ Jak mówią autorzy, serię DA od ME odróżnia fakt, że jej bohaterem jest świat Thedos. Dlatego, o ile w trzeciej części ME możemy spokojnie oczekiwać Sheparda, w kolejnym DA zostaniemy zaskoczeni zupełnie nową opowieścią, która uzupełni tworzony przez BioWare świat.

DRAGON AGE II

Smok uczy się od Sheparda

Dragon Age: Początek był (jest) grą wyjątkową pod wieloma względami. Za większość tych względów odpowiada po prostu marka BioWare, czyli swego rodzaju znak jakości w kategorii erpegów. Tak jak pozostałe gry tego developera, DA:P charakteryzował się rozległym światem, rozbudowanymi dialogami oraz oczkiem w głowie kanadyjskiego studia, czyli filozofią wolnego wyboru. Całe segmenty wielogodzinnej opowieści (długość rozgrywki to również cecha rozpoznawcza bioware'owych produkcji) ulegały zmianie w zależności od decyzji podjętych przez grającego. Do tej wyjątkowości swoich gier Kanadyjczycy zdążyli już nas przyzwyczaić, co odzwierciedlają entuzjastyczne recenzje oraz wyniki sprzedaży ich tytułów. Zalety te to jednak norma, a DA:P warty jest zapamiętania również z innych powodów. Mam tutaj na myśli przede wszystkim odwagę „finansową" BioWare, które zdecydowało się na inwestycję w zupełnie świeże IP, w dodatku z zamiarem uczynienia go jednym ze swoich flagowych uniwersum. Odważny krok, wziąwszy pod uwagę fakt, jak bardzo wyeksploatowany jest setting fantasy, i jak trudno stworzyć w nim coś, co wyróżni się na tle tysięcy światów zamieszkanych przez klasyczne smoki, oklepane karły i wyświechtane elfy.

Odwaga ze strony autorów tym większa, że tytuł był ukłonem w kierunku klasycznych cRPG, ze szczególnym wskazaniem na serię, która wyniosła BioWare na piedestał, czyli Baldur's Gate. Stąd nieco już niedzisiejsza forma prowadzenia walki, stawiająca raczej na obserwację i zarządzanie drużyną, niż radosny skok w ciżbę i własnoręczne wymierzanie klapsów. Stąd niemy bohater, który w czasach nie zamykającego się Sheparda wypadał dość dziwacznie. Gra, w której słuchanie trzeba przerywać czytaniem? W której machanie mieczem przerywane jest (aktywną) pauzą i mózdżeniem nad rozkazami dla towarzyszy naszego bohatera? Czy aby na pewno mamy XXI wiek? A jednak, przyczółek na rynku i w świadomości graczy zdobyty, w iście wielomilionowym stylu. Paradoksalnie, wiadomość ta powinna najmniej ucieszyć zatwardziałych fanów sagi o dziecięciu Baala, teraz jest już bowiem pewne, że BioWare nie ma po co wracać do marki Baldur's Gate. Poza tym, sequel Dragon Age, który właśnie pichcą, ma zaliczyć ostry skok w nowoczesność i zerwać łączące go z Baldurem więzy.

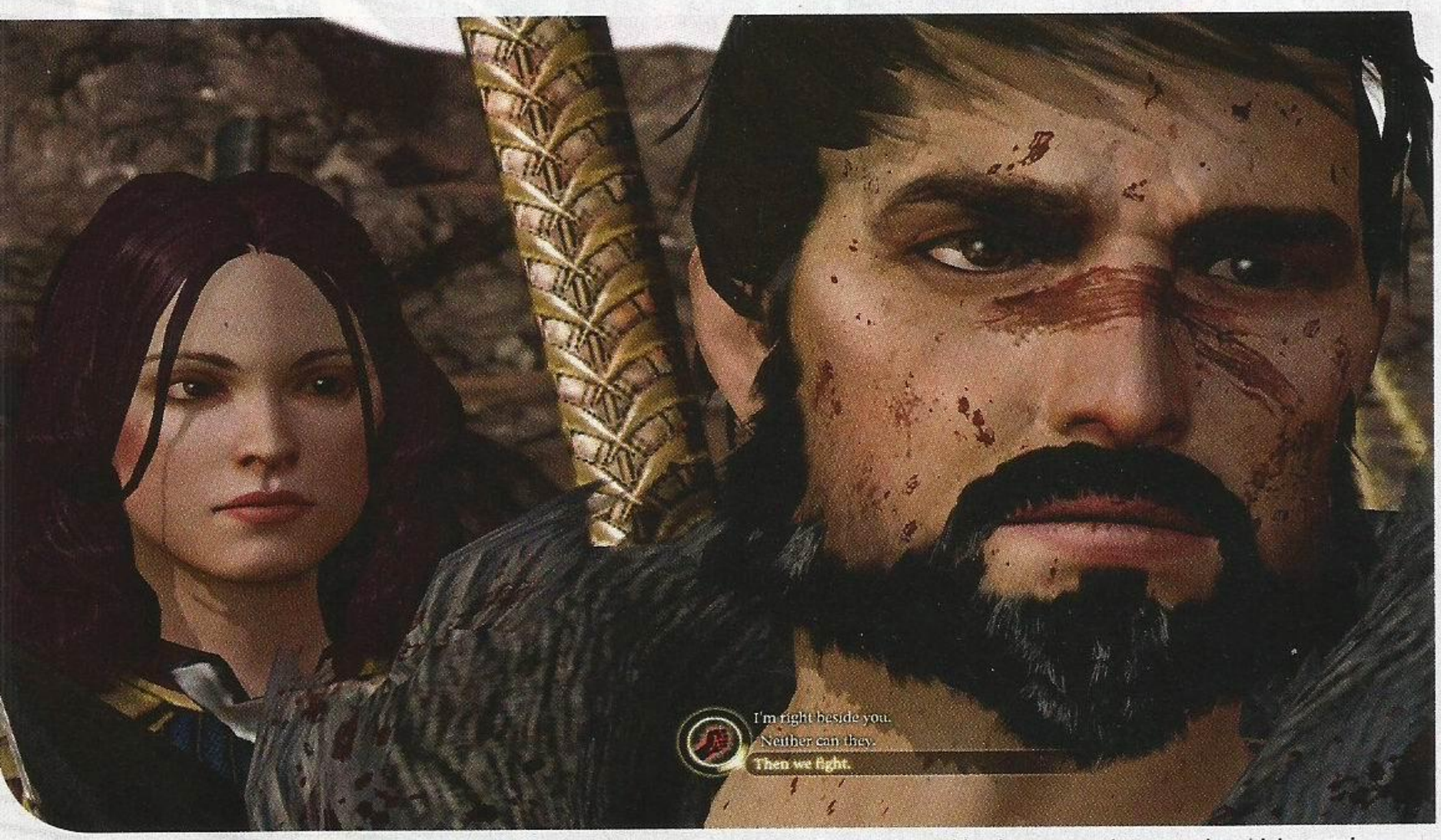
KOMANDOR HAWKE

Opowieść zaczyna się od intra, w którym poznajemy wysoko postawioną templariuszkę (dziewucha wygląda na szefową świątynnego CBŚ lub czegoś w tym stylu). Templariuszka prowadzi rozmowę z gołolicym krasnoludem o imieniu Varric i już na samym początku zrzuca bombę: kraina Free Marches stoi na krawędzi zagłady. Katastrofie zapobiec może tylko zrozumienie motywów Czempiona Kirkwallu, człowieka o imieniu Hawke. Młoda templariuszka chce wiedzieć o nim wszystko, jakich czynów dokonał, jakie podjął wybory i jak przebiegała jego droga od zera do bohatera. Człowiekiem, tfu, krasnoludem, który ma zaspokoić jej głód wiedzy, jest właśnie wspomniany Varric, który robi to jednak dość niechętnie i od razu można odnieść wrażenie, że maczał w tym wszystkim palce i będzie opowiadał dość stronniczo. Dziewczyna chce zacząć od początku, dlatego prosi Varrica, by zaczął od historii, w której Hawke ucieka z dobrze znanej nam wioski Lothering, na chwilę przed jej zagładą. Krasnolud wyjeżdża więc z narracją i gładko przenosi nas dziesięć lat wstecz. Po tym wstępie przejmujemy kontrolę nad przyszłym Czempionem Kirkwallu.

Zaraz, wróć! Jak to, człowiekiem? I dlaczego koniecznie o imieniu Hawke? Ano, błędu nie ma, to jedna z najpoważniejszych zmian w drugiej części gry. Wzorem serii Mass Effect, bohater zostanie nam narzucony – a dokładniej jego rasa i imię właśnie. Wynika to z dwóch powodów. Po pierwsze, BioWare nie chce już niemej postaci głównej, żeby nie wybijać graczy z filmowego klimatu i nie zmuszać ich do czytania wypowiedzi bohatera czy znoszenia dziwnych, milczących przerw w pełnych emocji dialogach. Po drugie, struktura opowieści będzie nieco inna, niż poprzednio – bardziej liniowa, w dodatku przedstawiona w formie retrospekcji.

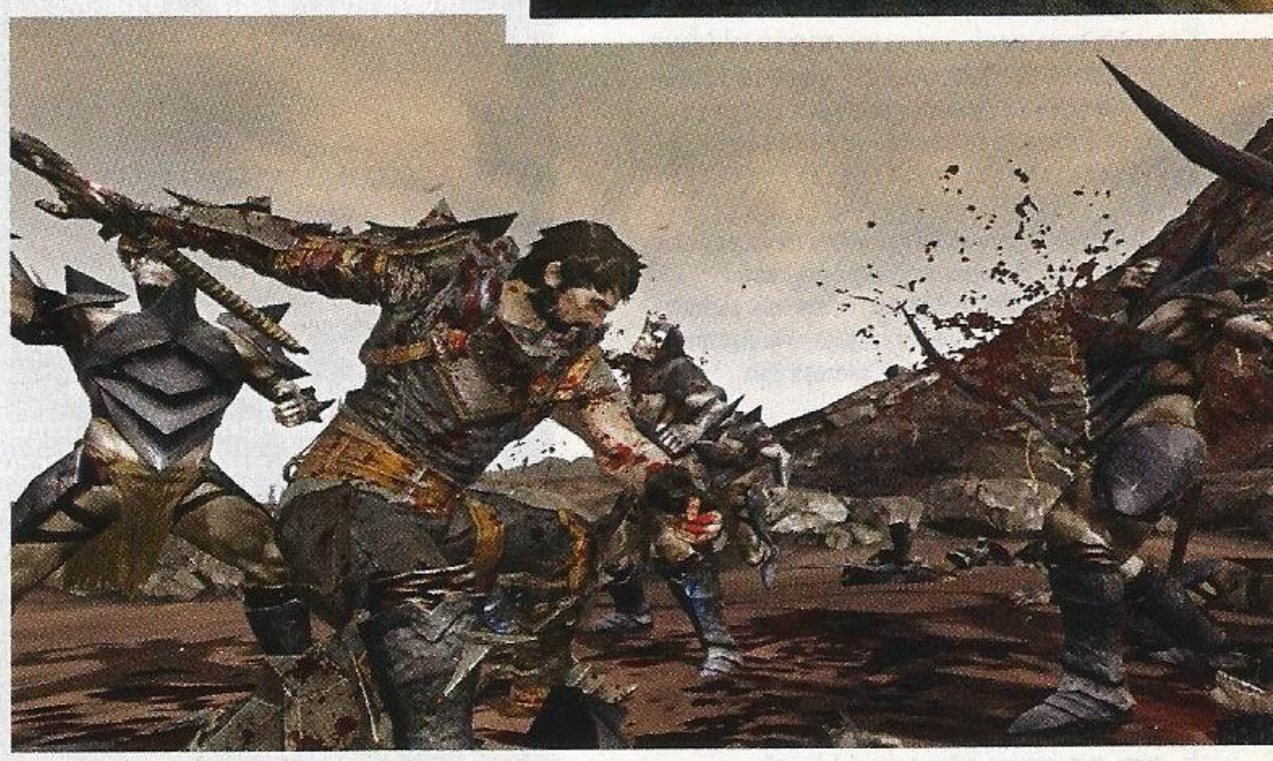
Pachnie to znów bardzo mocno drugą częścią Mass Effect, która była właściwie serią luźno ze sobą powiązanych misji, a wolność gracza ograniczała się tylko do ułożenia ich w dowolnej chronologii. Wygląda na to, że tym razem wolności takiej nie będzie, dostaniemy jednak w zamian klimatycznego, krasnoludzkiego narratora, który nada opowieści ciężaru i smaku klasycznej sagi fantasy. Skazani więc jesteśmy na pana lub panią Hawke i podążymy ich śladami. Jednak to, jak zakończą się kolejne rozdziały ich opowieści, wciąż zależeć będzie od naszych wyborów. Mało tego, na kształt rozgrywki będą miały wpływ również wybory podjęte w pierwszej części gry (więcej na ten temat w ramce). Co ciekawe, autorzy planują transfer decyzji niezależnie od tego, na jakiej platformie je podjęliśmy i na jakiej platformie będziemy grać w DAII! Nie mówią o tym na razie zbyt głośno, zakładają bowiem, że Microsoft albo Sony mogą

BIOWARE NIE CHCE JUŻ NIEMEJ POSTACI GŁÓWNEJ, ŻEBY NIE WYBIJAĆ GRACZY Z FILMOWEGO KLIMATU I NIE ZMUSZAĆ ICH DO CZYTANIA WYPOWIEDZI BOHATERA CZY ZNOSZENIA DZIWNYCH, MILCZĄCYCH PRZERW W PEŁNYCH EMOCJI DIALOGACH



□ Jednym z zarzutów, z jakim często spotykała się DA:P, była nieco słabująca oprawa graficzna. Autorzy obiecują poprawę, ale przyznacie sami, że na razie rewolucji nie ma. Do premiery jeszcze kilka miesięcy, więc przymykamy oko. Aha, będzie o wiele mroczniej.

INFO
DEVELOPER: BIOWARE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: MARZEC 2011
KONSOLA: PS3, X360



wydarzeń. Jeżeli zaś pozwolimy na jego zniszczenie, za parę wiosen będzie można na własnej zbroi doświadczyć, jaki miało to wpływ na dany kawałek Thedos. Koniec więc z czekaniem przez kilkadziesiąt godzin na epilog, by dowiedzieć się, jak nasze działania ukształtowały świat.

DRAGON EFFECT

Wybory będą miały również wpływ na towarzyszącą bohaterowi drużynę, ale już nie tak wielki, jak poprzednio. Oczywiście nie wszyscy członkowie ekipy będą zgadzać się z decyzjami gracza, może dojść nawet do otwartej wrogości. Nikt jednak nie opuści drużyny bez wyraźnego rozkazu, ponadto nawet nie darzącym nas sympatią postaciom będziemy w stanie odblokowywać bojowe bonusy. Autorzy chcą w ten sposób zachęcać graczy do eksperymentowania ze zdolnościami wszystkich postaci, niezależnie od tego, czy ich moralność pasuje akurat do moralności bohatera i podjętej przez niego koncepcji walki. Będzie to miało również swoje odzwierciedlenie w potyczkach, zwiększona zostanie bowiem lista kombinacji umiejętności i ich efektów. O ile w DA:P takim połączeniom podlegały tylko czary, w DAII da się przeplatać większość umiejętności. Drzewko rozwoju postaci zostanie zubożone – przynajmniej w sensie czysto ilościowym, bo BioWare obiecuje mimo wszystko pogłębić możliwości gracza. Smażą coś, co na pierwszy rzut oka zapowiada się na mutację systemu z ME2. Będziemy rozwijać konkretne talenty/umiejętności/czary, i na kolejnych poziomach wybierać ich specjalizację.

Na razie to tyle nowości (poza tą, że powróci Morrigan, ale ode mnie tego nie usłyszeliście!), ale z każdym dniem będzie ich oczywiście przybywać. Będziemy trzymać oko na tym tytule. A może nawet znów wykopiemy Miela do Edmonton? Stay tuned! //**sasori**

ZACHOWAJ SEJWA!

Co prawda bohater historii opowiedzianej w drugim Dragon Age jest zupełnie świeżą postacią, ale BioWare ma zamiar podtrzymać swoją nową świecką tradycję i wzorem Mass Effect 2 zastosuje trik z transferem najważniejszych wyborów z pierwszej części gry. Celem, który przyświeca autorom, jest uczynienie Thedas światem spójnym w oczach graczy, dlatego najważniejsze wybory z Początku znajdą swoje reperkusje w DAII. Kto zabił Arcydemona? A może ktoś się poświęcił podczas ostatecznej bitwy z Pomiotami? Które z frakcji wsparł w „podstawce" Szary Strażnik? Wyrżnął w pień Wilkołaki, czy może pomógł im zemścić się na Elfach? No i najważniejsze – kto w efekcie całej tej awantury zasiadł na tronie Ferelden?

mieć inne spojrzenie na ten pomysł. Przypuszczam, że ewentualne obiekcje i tak obejdą jakimś sprytnym sposobem, dlatego możemy być spokojni o losy tej drobnej innowacji.

Decyzje podjęte w DAII będą miały o wiele większą wagę, niż w poprzedniej części – dzięki zastosowaniu odgórnej narracji i rozciągnięciu historii na długie dziesięć lat, autorzy będą mogli bardziej dobitnie przedstawić ich konsekwencje. Miasto, które ocalimy od oblężenia, będzie w późniejszych latach areną kolejnych

STRUKTURA OPOWIEŚCI BĘDZIE NIECO INNA, NIŻ POPRZEDNIO. BARDZIEJ LINIOWA, W DODATKU PRZEDSTAWIONA W FORMIE RETROSPEKCJI

GADAJĄCE GŁOWY

„Oczywiście, że jego priorytetem są udziałowcy firmy, ale **nie musi być z tego powodu takim fiutem, prawda?** Wydaje mi się, że dałby radę. Ale niespecjalnie go to interesuje" – **Tim Schafer, twórca Psychonauts i lider Double Fine zastanawia się nad filozofią życiową Bobby'ego Koticka, szefa Activision**

„**Jeśli przyzwyczaimy mózg do ciągłej stymulacji, błyskających świateł, zmieniających się odgłosów i ujęć kamery...** Wówczas dziecko, które siada w klasie, z nauczycielem bez miliona dolarów budżetu na efekty specjalne, **może nie być w stanie skupić uwagi"** – **profesor Douglas Gentile wywodzi dlaczego gry mogą przyczyniać się do częstszego występowania ADHD wśród najmłodszych**

„Szef gigantycznej firmy będzie mnie pouczał jak lepiej porozumiewać się z graczami? **Odpieprz się"** – **Cliff Harris, szef niezależnego studia Positech, żywiołowo reaguje na krytyczne uwagi ze strony Marka Reina, prezesa Epic**

„**Na szczęście nikt nas jeszcze nie prosił o stonowanie przemocy.** To gra dla dorosłych, którzy – mam nadzieję – potrafią odróżnić rzeczywistość od fikcji" – **Adrian Chmielarz, siła sprawcza People Can Fly, nie przewiduje cenzurowania Bulletstorm. Uff**

„Branża musi nauczyć się działania na innych zasadach. **Moim zdaniem wydawcy powinni sprzedawać niedokończone gry, po czym oferować klientom resztę w formie mikrotransakcji"** – **Rod Cousens, szef Codemasters, wysuwa się na prowadzenie po nagrodę pozłacanych ust imienia Bobby'ego Koticka**

„Kiedy zaczynałem karierę, ludzie którzy przeprowadzali ze mną wywiady wiedzieli tylko tyle, że zajmuję się grami video – **momentami zachowywali się jakby chcieli mnie ukamienować. Większości ludzi gry kojarzyły się bardzo źle.** Teraz moi rozmówcy to osoby, które wychowały się z grami, i wiedzą o co w tym wszystkim chodzi" – **Yuji Horii, ojciec serii Dragon Quest, optymistycznie podsumowuje różnicę między „kiedyś" a „teraz"**

„**Wielu ludzi wymaga od gier bycia czymś, czym nie są.** Na podobnych zasadach film nie jest powieścią. W każdym medium można znaleźć świetnie napisane historie – w komiksach, grach, filmach, literaturze. Wszystko zależy od roli jaką ma pełnić dzieło. W grach jest wiele świetnych scenariuszy, po prostu nie każcie im udawać czegoś, czym nie są" – **John Carpenter, kultowy reżyser, staje naprzeciw krytyka filmowego Rogera Eberta, który niedawno stwierdził, że gry nie mogą być sztuką**

„**3DS zmienił moje życie.** Poważnie. Potrafię być naprawdę uparty, nieczęsto zdarza mi się zmieniać zdanie. Tym razem jednak muszę przyznać, że w temacie 3D myliłem się przez całe życie. **Nigdy nie mogłem załapać co w tym takiego jest. Teraz już wiem. Dzięki 3DS"** – **Warren Spector, legenda branży, pracujący obecnie nad Epic Mickey, ładnie reklamuje nadchodzącą maszynkę Nintendo na swoim blogu**

„Nie było mnie na konferencji Microsoftu, ale wydaje mi się, że to, co robią z Kinectem jest ciekawe i mam nadzieję, że przyciągnie jeszcze większą rzeszę klientów. **Ale dla mnie nie różni się to od Wii"** **Yoichi Wada, szef Square Enix, przemyca subtelnego kuksańca dla rewolucyjnej kamerki Microsoftu**

ACHIEVEMENT UNLOCKED

Plug and Play – 50G > Plug and Pray – 5G

Spoglądając zza laptopa na nowiutki dwudziestopięciocalowy monitor, do którego podłączony jest mój „duży" PC służący ostatnio wyłącznie do montażu, stwierdziłem, że pora w coś zagrać. Nie chciało mi się wstawać z krzesełka (aka „Leniwy Poniedziałek"), więc przymknąłem klapę komputera, odpaliłem monitor i ręka powędrowała w stronę dużego przycisku na blaszaku. Nagle tuż przed celem swojej podróży skręciła i chwyciła za pada PlayStation 3. Charakterystyczne piknięcie i już po chwili z głośników zabrzmiała orkiestra stroiąca instrumenty.

Hmm... po co właściwie chciałem odpalić komputer? Ładowanie systemu operacyjnego, wrzucanie płyty, instalowanie gry, loading, zwiecha, konieczność dociągnięcia sterowników, które trzeba zainstalować... później reset kompa... brrrr... mózg pokierował dłoń w odpowiednim kierunku – zadziałał system obronny organizmu! Nie dokończyłem myśli, bo już po chwili wybiegałem na murawę Old Trafford, a Pan Dariusz z Panem Włodzimierzem zapowiadali piękne spotkanie. Cholera. Jedno naciśnięcie przycisku na padzie i po uruchomieniu sprzętu byłem już w grze! Czy to nie jest piękne?

Dziwnym nie jest, że nie od dziś tak jest, ale biorąc pod uwagę fakt, że konsole nie-HD ciężko współpracują z monitorami komputerowymi, gracze musieli kiedyś wybierać się specjalnie przed telewizor w salonie, gdzie często niestety tatko oglądał Teleexpress, albo rodzina kibicowała Familiadzie. W szczenięcych latach ciężko było ogarnąć swój własny telewizor. A teraz? Wystarczy monitor ze złączem HDMI, który zakładam, że większość z nas ma, o ile nie został wyparty przez laptopową mobilność. Dla tych, co nie mają, polecam przelotkę HDMI-DVI z dodatkowym wtykiem na dźwięk. U mnie telewizor w salonie jest słusznych rozmiarów i przeznaczony do bardziej ogólnego użytku – obsługuje wszystko, co da się do niego podłączyć, z wyjątkiem PlayStation 3 właśnie. To zarezerwowałem sobie jako backup na biurku tuż obok wypełnionej przeterminowanymi wnętrznościami metalowej skrzynki PC. W razie gdyby żona chciała obejrzeć „Na Wspólnej" lub właśnie w telewizji leciało pasmo powtórkowe batalii spod KDT, warto jest mieć taki „plan B", nieprawdaż? Pracując na kompie, np. podczas renderingu materiału (który na tej super szybkiej maszynie trochę trwa), mogę sobie przy pomocy jednego magicznego przycisku na monitorze przeskoczyć na PS3 i się zrelaksować. Ach... ta dzisiejsza technologia. Cały czas potrafi człowieka zadziwić :-)

Jak już wspomniałem jakiś czas temu – często wpadam w weekend na Giełdę Komputerową przy Stodole. Jest ona dla mnie niczym dla rapera przechadzka po mieście – inspirująca. Mój bliski znajomy prowadzi tam stoisko z grami wyłącznie na PC i na klientelę nigdy nie narzeka. Co chwilę jednak słychać pytanie: „A czy to pójdzie na moim komputerze?", „A czy to trzeba autoryzować przez Internet?", „A czy trzeba być podczas gry podłączonym do sieci?". Za każdym razem mam ochotę głośno powiedzieć „kup se człowieku w końcu konsolę i nie marudź, że coś Ci nie chodzi, skacze, czy oddajesz to w wieczne władanie Boga Steam'a, a na półkę stawiasz bezwartościowe pudełko!". Ludzie kupują FIFĘ 09 nie z wyboru, a z musu – po prostu FIFA 10 ma większe wymagania. Say what?? Ci biedni ludzie przeglądający półki z grami po wzięciu pudełka kierują wzrok od razu na tylną część okładki, nieco bliżej dolnej krawędzi – na tabelkę z wymaganiami. Czy moja karta graficzna wytrzyma? Czy trzeba będzie podkręcić procesor? Czy mam wystarczająco dużo pamięci RAM? Czy Windows nie jest już za stary? Czy tata zgodzi się na kupno nowego dziesięciordzeniowego procesora? Przerąbane!

Graczem stricte konsolowym jestem właściwie dopiero od siódmej generacji. Dokładnie tak, nie bijcie – dopiero PlayStation 3, Xbox 360 i Nintendo Wii skłoniły mnie do absolutnego zrezygnowania z grania na PC. To oczywiście nie oznacza, że od tych konsol zaczęła się moja przygoda ze sprzętem podłączanym pod telewizor. Co to, to nie! Konsole były u mnie praktycznie od zawsze. Pożyczane, kupione pod choinkę, grane u kumpli... ale zawsze jakoś tak wcale nie za bardzo na pierwszym miejscu. Może to ta niedogodność ze wspomnianym telewizorem? Dzieciństwo i wiek pacholęcy spędziłem w rodzinnym domu, gdzie telewizor stał w salonie, piętro niżej. Naturalnie więc grałem częściej na komputerze, który dumnie stał w moim pokoju. No i gry na PC jakoś tak od zawsze były tańsze od ich konsolowych odpowiedników. Konsola służyła raczej do grindowania konkretnych, ekskluzywnych tytułów. Do czytnika cart'ów, później płyt CD/DVD nie wpadało wszystko, co znaleźć można było na półkach sklepowych. Do tego służył właśnie przyjaciel PC. Ileż to gier ominęło mnie wtedy, gdy nie było finansowej opcji, aby co chwilę kupować, a to grafikę Voodoo (jak zdążyłem uzbierać to pojawiło się Voodoo II), czy wymieniać zestaw procesor+płyta główna. A wystarczyło to przecież odpalić na konsoli i problem z głowy. Ale w jakiej rozdzielczości? Zaślepiony ówczesnym pędem technologicznym dumnie stwierdziłem, słusznie zresztą, że grafika wyświetlana na telewizorze nijak ma się przecież do tej, którą mogę podziwiać na monitorze. A do tego skaczące gry na najniższych detalach wcale nie ostudziły mojego zapału. Z perspektywy czasu było to spore zaniedbanie z mojej strony. Jakże nie doceniłem dobroci, która płynęła z konsol właśnie. Grami na konsole już wtedy sterowało się przyjemniej – padem – przyciski były odgórnie zdefiniowane, wrzucało się płytę i grało. Na PC klawiszologię trzeba było za każdym razem zdefiniować, bo co producent, to inne rozstrzelenie przycisków po klawiaturze.

Co odpychało mnie od konsol, to sterowanie w grach FPP, które uwielbiam. Generalnie nie grałem w prawie żadne (oprócz tych najważniejszych) FPP na PS2 czy Dreamcaście. Granie na padzie w strzelaniny pierwszoosobowe uznawałem za głupie. Jaki jest sens męczenia się na gałkach, skoro combo klawiatura i myszką sprawdzają się idealnie? Do czasu. Do czasu aż zaczęły mnie wkurzać „procesy przygotowawcze" do zagrania na PC i kwartalne wymiany podzespołów. Zaczęło się od The Darkness na Xbox 360. Po około godzinnej sesji wkurzyłem się i rzuciłem grę w kąt. Dopiero po miesiącu stwierdziłem, że nie mogę być przecież takim leszczem – to niemożliwe. Wziąłem się za to ponownie już z konkretnym zamiarem „nauczę się, choćby nie wiem co". Szło mi całkiem nieźle. W końcu znalazłem złoty środek. Nie szukałem w padzie substytutu klawiatury i myszki. Zrozumiałem, że muszę się nauczyć od początku, od samych podstaw. Ogarnąć dwa analogi i grać, grać, grać! Ależ to było piękne! Jaskółką, która przywiała ze sobą wiosenną porę był Resistance na PS3. Odpaliłem, grałem, grałem... i nie mogłem przestać! O ja niewierny – pomyślałem. Toż to jest takie proste! I po co się napinać na wiecznie starzejącego się PC, skoro konsola stoi i nie marudzi!

GRANIE NA PADZIE W STRZELANINY PIERWSZOOSOBOWE UZNAWAŁEM ZA GŁUPIE. DO CZASU. DO CZASU, AŻ ZACZĘŁY MNIE WKURZAĆ „PROCESY PRZYGOTOWAWCZE" DO ZAGRANIA NA PC I KWARTALNE WYMIANY PODZESPOŁÓW

Zerkam na pulpit Windowsa i widzę sześć ikonek oznaczających zainstalowane gry – Wiedźmin (w końcu trzeba to skończyć – sequel zmierza na konsole!), Cryostasis i Machinarium (dlaczego nikt tego nie wyda na X'a!?) oraz dla achievementów z GfW LIVE – Halo 2, Tinker i The World of Goo. Tylko te gry przypominają mi, że chyba każdy z nas jest gdzieś w głębi duszy, z perspektywy czasu, PeCetowcem ;-) ■

Krooger jest aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzeka się, że nigdy już tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach, ale jest wyznawcą prasy drukowanej. Pisarsko realizuje się w NEO+.

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

GRY

RATY
HURT
DETAL

KONSOLE

AKCESORIA

TEL: (022) 636 51 14 TEL KOM: 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22, 01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

HALO® REACH

NOBLE TEAM ROZPOCZYNA MISJĘ, KTÓRA BĘDZIE POCZĄTKIEM KOŃCA PLANETY REACH. BUNGIE ŻEGNA SIĘ Z FANAMI I ZAPOWIADA NAJLEPSZĄ CZĘŚĆ HALO

W jednym z poprzednich numerów NEO Plus dzieliłem się wrażeniami z trybu multiplayer – czas skupić się na kampanii dla pojedynczego gracza. Tuż przed zamknięciem numeru miałem okazję zobaczyć singleplayer, a dokładnie sam początek Halo: Reach.

MAŁA WIELKA PLANETA

Zacznijmy od spraw oczywistych, czyli menu głównego, które wygląda prześlicznie i pokazuje fragment Reach. Tak też zaczyna się gra – kamera ustawiona jest na orbicie i powoli zbliża się do powierzchni planety. Widok zapiera dech w piersi; nawet na filmach science-fiction nie widziałem tak obłędnych obrazów. Filmowe ujęcie dociera do powierzchni Reach, a chwilę później na pustkowiu widać zniszczony hełm, co sugeruje, że obrona planety jest z góry skazana na porażkę. Na razie nie wie o tym jeszcze ekipa Noble Team, która zostaje wysłana na kolejną misję.

Wprowadzenie do gry z pewnością już widzieliście, bo był to jeden z pierwszych filmików, prezentujących nową część Halo. Krótkie zapoznanie zespołu z jego nowym członkiem, w którego wciela się gracz, przerywa rozkaz od dowództwa. Zamilkł jeden z nadajników komunikacyjnych, co daje do zrozumienia, że mogli zniszczyć go rebelianci. Tak, mowa o ludziach, najwyraźniej Reach to nie takie sielankowe miejsce, jak mogłoby się wydawać, a walka z Przymierzem to nie jedyne zmartwienie UNSC. Niles Sankey z Bungie (projektant kampanii Reach, który pracował również nad Halo 3) powiedział mi, że nie będziemy walczyć z ludźmi. Jednak fabuła wspomina o rebeliantach – po co więc takie wprowadzenie?

Dla zbudowania klimatu. Na początku nie wiadomo, jaką skalę ma atak Przymierza, a pierwsze starcia sugerują, że to tylko siły zwiadowcze. W każdym razie ekipa Spartan pakuje się do helikopterów o nazwie Falcon (maszyny będą grywalne i są przeznaczone dla trzech graczy, czyli pilota i dwóch strzelców obsługujących działka po bokach) i zostaje dostarczona na miejsce wskazane przez dowódcę. Wcześniej zostali przysłani tu zwykli żołnierze, ale urwał się z nimi kontakt. I nic w tym dziwnego, gdyż Noble Team znajduje ich martwych. Byli torturowani i przesłuchiwani. Kto za to odpowiada? Na pewno nie cywile, których odnajduje oddział. Kilku z nich schroniło się w zabudowaniach i przeżyło atak.

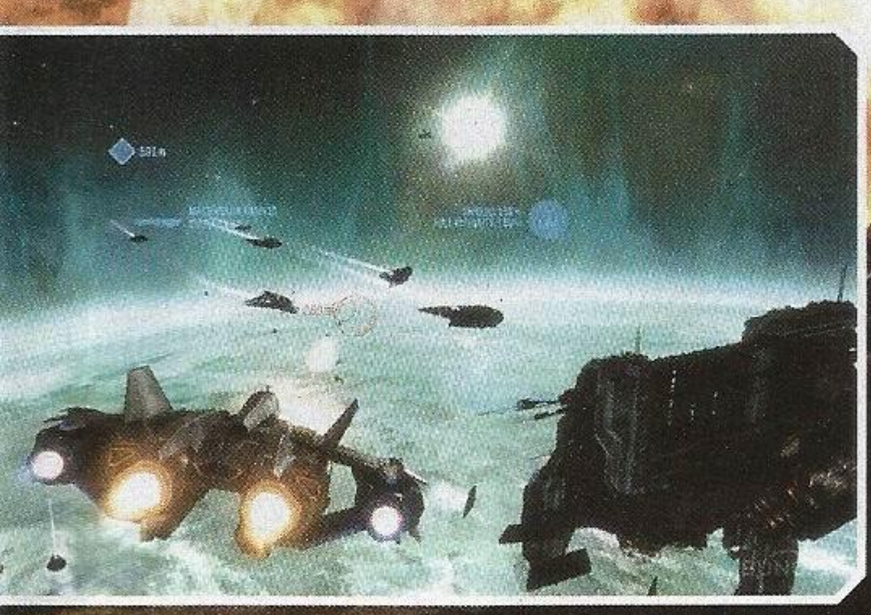
Mijają kolejne minuty, podczas których można na spokojnie zapoznać się ze sterowaniem i podziwiać oprawę graficzną. Postęp od czasu ODST jest ogromny, a poziomy są znacznie szersze niż w poprzednich częściach. Nie ma mowy o wąskich korytarzach, czy wąwozach (przydaje się więc sprint, który jest jednym z wielu ulepszeń pancerza). Wzgórza są rozległe, nie brakuje wodospadów, a w tle zachwycają majestatyczne pejzaże. W końcu też pojawił się deszcz, który z powodu ograniczeń technologii nie był możliwy w ODST. Podsumowując, widok po horyzont powoduje, że chce się zatrzymać i podziwiać.

HALO: REACH MA DAĆ NAM POCZUCIE, ŻE WALCZYMY NA PLANECIE PEŁNEJ ŻYCIA, WIĘC NIE ZABRAKNIE FAUNY. PROJEKTANT KAMPANII ZDRADZIŁ, ŻE ZOBACZYMY WIĘCEJ ZWIERZĄT

INFO
DEVELOPER: BUNGIE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 14 WRZEŚNIA
KONSOLA: XBOX 360

☐ Na pokazie zobaczyłem nową klasę postaci. Miłośnicy Bad Company będą kicać z radości, bo będzie to medyk dysponujący specjalnym polem leczącym. Widać, że Bungie obserwują konkurencję

Paski doświadczenia i listy postępów opanowały sieciowe strzelaniny. Będą również w Halo: Reach. Gra wypłaca punkty nie tylko za multiplayer, ale za wszystkie tryby. Za kredyty można kupować elementy pancerza



KUŹNIA TALENTÓW

Tworzenie własnej zawartości coraz częściej gości w grach konsolowych. Popularność LittleBigPlanet, czy ModNation Racers jest ogromna, ale Halo również może się pochwalić własnym edytorem. W Halo 3 mnóstwo czasu spędziłem na tworzeniu mapek i choć edytor Forge miał ogromne możliwości, to jednak jego obsługa mocno dawała mi się we znaki. Teraz będzie inaczej – mechanizmy przeszły lifting, są intuicyjne, a równocześnie za ich pomocą można więcej stworzyć. Widziałem mapkę Forge World, która jest gigantyczna, choć można budować tylko na jej mniejszych fragmentach. Liczba dostępnych obiektów jest porażająca i liczona w setkach. Zastosowano mnóstwo ułatwień, jak choćby przenikanie i scalanie elementów, które przywitałem brawami. Bungie przygotuje kilka poziomów na start, reszta zależy od fanów. Będą rankingi mapek, zapisywanie i dzielenie się nimi. Szykuje się boska zabawka – jestem zachwycony możliwościami Forge 2.0. ■

LEGENDARNY POZIOM TRUDNOŚCI

Wróćmy jednak do Spartan. Muzyka podkreśla napięcie i staje się coraz głośniejsza, bo nadal nie doszło do kontaktu z przeciwnikiem. Bohaterowie przeszukują ruiny kompleksu, a Falcon patroluje teren nad nimi. I to właśnie pilot śmigłowca pierwszy dostrzega obcych. Oddział natychmiast rusza do walki, w ruch idą granaty i kilka fachowych eksplozji masakruje przeciwników. Na polu walki pojawiają się Elite; zabójczy i wymagający jak zwykle. Zmieniają pozycje, manewrują pomiędzy osłonami i posyłają celne serie w kierunku gracza. Jednak grupa Spartan nie ma większych problemów z tak nielicznym wrogiem. Zapytałem o to Nilesa, bo skoro Master Chief mógł samotnie pokonać „wszystkich", to jakie siły będą w stanie zagrozić całemu oddziałowi Spartan? W odpowiedzi usłyszałem, że zwiększy się skala walk, a silnik gry umożliwia wystawienie liczniejszych sił Przymierza. Niles powiedział również, że na poziomie Legendary będę dziękował Bungie za to, że na polu walki jest kilku Spartan. Czy będzie aż tak trudno?

Na domyślnym poziomie trudności było intensywnie i bardzo szybko. Wrogowie atakują ze wszystkich stron, a obowiązkowy w serii Halo zrzut przeciwników ze statku kosmicznego jeszcze bardziej komplikuje sytuację. Falcon pruje ze swoich działek i jest potężnym wsparciem dla Spartan, ale pojawienie się dwóch Banshee zmusza go do odwrotu. Ta akcja wygląda szalenie efektownie i od razu pomyślałem o skryptach rodem z Modern Warfare. To w końcu Halo, więc inteligencja przeciwników dynamicznie dostosowuje się do sytuacji na polu walki, ale Sankey przyznał, że Bungie wprowadzili ograniczone skrypty, by podkręcić tempo niektórych wydarzeń. Widzieliśmy je również w poprzednich częściach – było to choćby pojawienie się gigantycznych Skorpionów, nie ma zatem powodów do narzekań. Zresztą zapytałem także i o nie, bo skoro teraz możliwe są większe batalie, to czy można liczyć nie na dwie, ale na pięć takich maszyn?

Bungie szuka inspiracji w wielu tytułach, także wśród gier pecetowych. Warcraft i Starcraft, a przede wszystkim Battle.net miały spory wpływ na mechanikę Halo: Reach

NIESKOŃCZONE MOŻLIWOŚCI

Pamiętam, jak ekscytowałem się trybem Firefight przy okazji recenzji Halo 3: ODST. Dlatego z przyjemnością pograłem w nową odsłonę tej zabawki i muszę przyznać, że z trudem oderwałem się od kontrolera. Wszystko dlatego, że Firefight ewoluował, choć pomysł pozostaje oryginalny. Maksymalnie czterech graczy broni się przed kolejnymi falami wrogów, zmienia się cała reszta. Dochodzą nowe tryby, z których najbardziej spodobał mi się Versus. Otóż część graczy walczy z Przymierzem, ale kolejni im w tym przeszkadzają i wcielają się w Elite. Początkowo z przyzwyczajenia strzelałem do Gruntów, ale w tym trybie oni są... sprzymierzeńcami. To niesamowite uczucie walczyć ramię w ramię z największym wrogiem i strzelać do tych drani, Spartan. Fenomenalna grywalność, ale i wyzwanie dla broniących się, bo ciężko sprostać falom wrogów sterowanych przez konsolę, którym pomagają inni gracze.

Kolejna perełka Firefight związana jest z ustawieniami rozgrywki. Możliwości są ogromne – można edytować punkty życia Spartan, ich szybkość poruszania się lub wysokość skoków. Nie ma problemu, by wybierać skład kolejnych atakujących fal, ich broń, dodawać lub odejmować im osłony. Podczas wywiadu poprosiłem, by Brian podał najbardziej hardcore'owy przykład, z czym miał ogromne problemy. Po prostu możliwości jest zbyt wiele. Pokazał za to ekrany opcji, w których można przebierać i to jest czyste szaleństwo. Da się manipulować praktycznie każdym elementem rozgrywki, a najważniejsze, że w akcji wszystkie te cuda sprawdzają się doskonale.

Ograłem nowe mapki, typy rozgrywki, bronie i pojazdy. Firefight rządzi i eliminuje błędy z ODST, czyli wprowadza matchmaking. A to nadal nie koniec dobrych wieści. Nawet jeżeli nie będziecie mieli ochoty na grzebanie w tonach opcji, to możecie pobrać gotowe ustawienia, które stworzą inni gracze. Jestem pewien, że będą ich dziesiątki, a Bungie uporządkuje je w najróżniejszych rankingach. ■

Nie usłyszałem żadnych konkretów, ale Niles dał mi do zrozumienia, że gracze będą zaskoczeni. Najwyraźniej Bungie nadal mają sporo asów w rękawie.

OTWARTY, ALE ZAMKNIĘTY ŚWIAT

Nawet jeżeli początek stanowi delikatne wprowadzenie w realia Halo, to i tak zachwyciła mnie skryptowana akcja z Falconem. Jednak Spartanie wydają się nie przejmować trudnościami z helikopterem i zdobywają własny środek transportu, czyli pojazd cywilny. Prowadzi się go nieco zbyt chaotycznie, jak na półciężarówkę. Wydaje mi się, że jest on za lekki i pomimo solidnego wyglądu podskakuje na każdym kamyczku. Przydaje się oczywiście do taranowania wrogów, choć nie miałbym serca rozjeżdżać zwierząt.

To kolejna nowość. Halo: Reach ma dać nam poczucie, że walczymy na planecie pełnej życia, więc nie zabraknie fauny. Projektant kampanii zdradził, że zobaczymy więcej zwierząt. Czy będą one miały wpływ na rozgrywkę? Tak. Niestety Niles nie chciał zdradzić szczegółów, ale pojawią się też bardziej drapieżne zwierzaki, niż strusiowate stworzenia z początku rozgrywki. Mają być słusznych rozmiarów i prawdopodobnie będziemy musieli z nimi walczyć, choć nie liczyłbym na starcia w stylu Lost Planet. Mimo wszystko trzeba docenić fakt, że Bungie chcą stworzyć żyjące środowisko.

Kampania została zaprezentowana w bardzo krótkim fragmencie rozgrywki, który skończył się po kolejnej wymianie ognia. Spartanie ruszyli na ratunek oddziałowi żołnierzy przypartemu do muru przez Przymierze. Bardzo chciałem zobaczyć, jak wygląda ta batalia, bo zapowiadała się konkretnie, ale pokaz się zakończył. Cieszę się, że mogłem zobaczyć singleplayer, klimat gry z miejsca mnie wciągnął. Chciałbym już wreszcie móc zagrać i nie przestawać.

Spora w tym zasługa fenomenalnie wyglądającej planety – Bungie chcieli wrócić do klimatu, jaki stworzyli w pierwszym Halo. Świat gry będzie otwarty, ale nie w tak szerokim znaczeniu, jak choćby w GTA IV. Po prostu każdy gracz będzie mógł bawić się w taki sposób, jaki preferuje. Jedni będą parli do przodu, inni zaczną zwiedzać poziomy i poświęcą sporo czasu na szukanie sekretów. Brian Jarrard z Bungie (odpowiedzialny za społeczność Halo) powiedział mi, że dla fanów zbieractwa przygotowano sporo niespodzianek. Zabraknie jednak łowów na czaszki, które mają być dostępne od razu. Nie zmienia to faktu, że gra pozwoli na dość swobodną eksplorację na takiej zasadzie, jak choćby w ODST, choć na zdecydowanie większą skalę. Byłem ciekaw, czy w Reach pojawi się miasto i tak faktycznie będzie – producent obiecuje, że nie zabraknie metropolii, która będzie większa od tej z ODST. Monotonia nam zatem nie grozi – będą tereny zabudowane, piękne pejzaże górskie i przestrzeń kosmiczna, o której wiemy od czasu E3 2010. Nie będzie to jedyny taki przerywnik.

Obaj pracownicy Bungie zasłaniali się tajemnicą i nie zdradzili sekretów kampanii, ale spodziewajcie się kilku epickich momentów. W końcu dobre imię serii zobowiązuje. Wracając do samej strzelaniny w kosmosie, nie będzie to długi fragment rozgrywki, a w kooperacji każdy z graczy będzie miał własny statek. Niestety nie mogłem polatać w przestrzeni, siadłem za to za sterami wózka widłowego, który w Halo 3 był tylko dekoracją mapki. To naturalnie żart ze strony producenta, ale rozjechany tym mechanicznym monstrum przeciwnik na długo zapamięta smak mało chwalebnej porażki.

Udało mi się także pojeździć nową wersją Warthoga z wyrzutniami rakiet. Nie zmieniam tu jednak swojego zdania wyrobionego podczas beta testów trybu multiplayer i uważam, że prowadzi się go za lekko. Natomiast siła jego ognia jest niepodważalna. Tyle, że trzeba posyłać pociski z pewną dozą ostrożności, by nie zniszczyć przy okazji i własnego pojazdu. Jeszcze większe wrażenie zrobił na mnie Hammer of Dawn w stylu Halo. Zaznaczamy obszar, na którym znajdują się przeciwnicy, a po kilku sekundach satelita odpala z orbity pociski. Cele trzeba wyznaczać z wyprzedzeniem, bo namierzanie nie jest natychmiastowe. Bardzo zabawna i spektakularna broń, choć to naturalnie zrzynka z Gearsów.

NILES SANKEY NAJWYRAŹNIEJ UZNAŁ, ŻE SIĘ OD NIEGO NIE ODCZEPIĘ, WIĘC DELIKATNIE ZASUGEROWAŁ, ŻE W TEJ CZY INNEJ FORMIE MASTER CHIEF MOŻE SIĘ POJAWIĆ

MUSZĘ TO MIEĆ

Jestem bardzo podekscytowany Halo: Reach, choć piszę tekst na pokładzie samolotu (na dobrą sprawę dwóch, bo do Polski wracam z przesiadką), na kilka godzin przed zamknięciem numeru, więc nie brakuje mi dodatkowych emocji. Bungie na każdym pokazie twierdzą, że Reach będzie najlepszą częścią Halo. W trakcie wywiadu zapytałem o to Jarrarda; czy Reach to według niego gra na 10/10? Odpowiedział dość dyplomatycznie – ekipa Bungie bardzo krytycznie podchodzi do swojego najmłodszego dziecka, ale jednym głosem twierdzi, że to najlepsza produkcja, jaka do tej pory powstała w ich siedzibie.

Chciałem się również dowiedzieć, jak zespół radzi sobie z tym, że oddaje markę pod skrzydła Microsoftu. Jarrard śmiejąc się powiedział, że Halo nie spotka to, co się stało z ich serią Myth, gdy tę kultową w pewnych kręgach markę przejął wydawca. A przynajmniej taką ma nadzieję. Pracownicy Bungie są dumni ze świata, który stworzyli, a choć Brian otwarcie przyznał, że pomimo, iż nie podobały mu się niektóre odcinki Halo Legends, to cieszy się, że ich uniwersum jest tak bogate. Teraz zamierzają stworzyć kolejne, ale naturalnie nikt nie chciał rozmawiać na ten temat. Jest na to za wcześnie. Tym bardziej, że usłyszałem zapowiedź nowych mapek w formie DLC, dostępnych po premierze Reach.

SYMBOL HALO

ODST pokazało nieco poważniejszy kierunek, w którym zmierza Bungie, co bardzo mnie cieszy. Zresztą nawet ten krótki fragment kampanii Reach uzmysłowił mi, że nie ma mowy o powrocie do beztrosko kolorowej oprawy graficznej. Przyroda Reach prezentuje się przepięknie, ale barwy są bardzo stonowane. Ciężki klimat tworzy również nowa ścieżka dźwiękowa, choć może nie tak nostalgiczna, jak w ODST, ale jednak bardzo poważna. I bardzo piękna. Zmienia się więc klimat, zmieniają się bohaterowie. Członkowie Noble Team mają świetnie dobrane głosy, a różnice w ich animacjach są fantastyczne.

Do pełni szczęścia brakuje tylko największego bohatera Halo. Czy Master Chief pojawi się w Reach? Dopytywałem o to do znudzenia. Na pewno pojawi się jego zbroja w trybie multiplayer i Firefight, co prawdopodobnie będzie wiązało się ze zdobyciem odpowiednich osiągnięć. To mi jednak nie wystarczyło i męczyłem dalej. Brian Jarrard cały czas twierdził, że tylko w takiej formie pojawi się Szef Szefów. Natomiast Niles Sankey najwyraźniej uznał, że się od niego nie odczepię, a i błysk fanatyzmu w moich oczach pewnie zrobił swoje, więc delikatnie zasugerował, że w tej czy innej formie Master Chief może się pojawić. Może? Musi! //**Fax**

□ Nie udało mi się wyciągnąć od producentów dokładnej liczby mapek w trybie multiplayer, ale pewny jest powrót kilku klasycznych aren z pierwszych części Halo

INFO
DEVELOPER: LUCASARTS
WYDAWCA: ACTIVISION BLIZZARD
TERMIN: PAŹDZIERNIK 2010
KONSOLA: PLAYSTATION 3, XBOX 360

NA ZAPROSZENIE ACTIVISION UDALIŚMY SIĘ DO MONACHIUM NA SPECJALNY POKAZ NAJNOWSZEJ GRY Z NIEŚMIERTLENEGO UNIVERSUM GWIEZDNYCH WOJEN

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

DLACZEGO STARKILLER W THE FORCE UNLEASHED BYŁ TAK POTĘŻNY, ŻE MÓGŁ ŚCIĄGNĄĆ NA ZIEMIĘ STAR DESTROYERA, SKORO WIELKI MISTRZ YODA Z OGROMNYM TRUDEM PODNIÓSŁ MALEŃKIEGO X-WINGA? BO GRACZE CHCĄ CZUĆ SIĘ POTĘŻNI. JASNE?

Chcemy więcej kultowych postaci! – krzyczeli fani Gwiezdnych Wojen i się doczekali. Boba Fett pojawi się w grze, o czym wie każdy, kto śledził tegoroczny Comic-Con. Ale o Yodzie nie wiedzieliście!

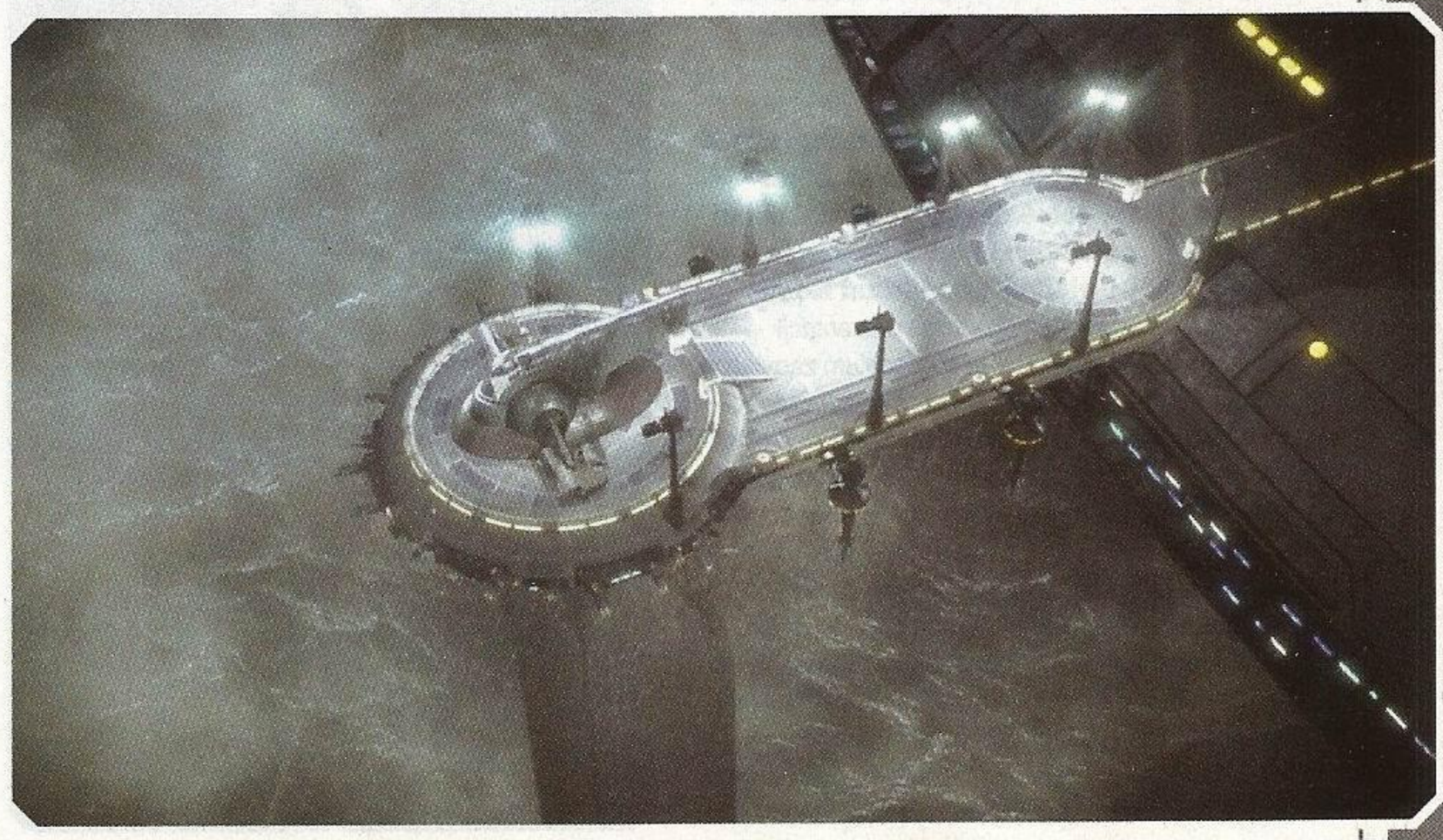
Najwięksi fani i znawcy uniwersum Gwiezdnych Wojen mogą czuć się oszukani przez Lucas Licensing, które uznało wyczyny sekretnego ucznia Vadera za zgodne z kanonem Gwiezdnych Wojen. Sam George Lucas na pewno nie ma nic przeciwko tym maleńkim odstępstwom, skoro TFU sprzedało się w liczbie ponad siedmiu milionów egzemplarzy w ciągu dwóch lat. Ogromny, choć trochę nieoczekiwany sukces gry zachęcił LucasArts do stworzenia kontynuacji, więc trzeba przygotować się na to, że Starkiller będzie jeszcze potężniejszy.

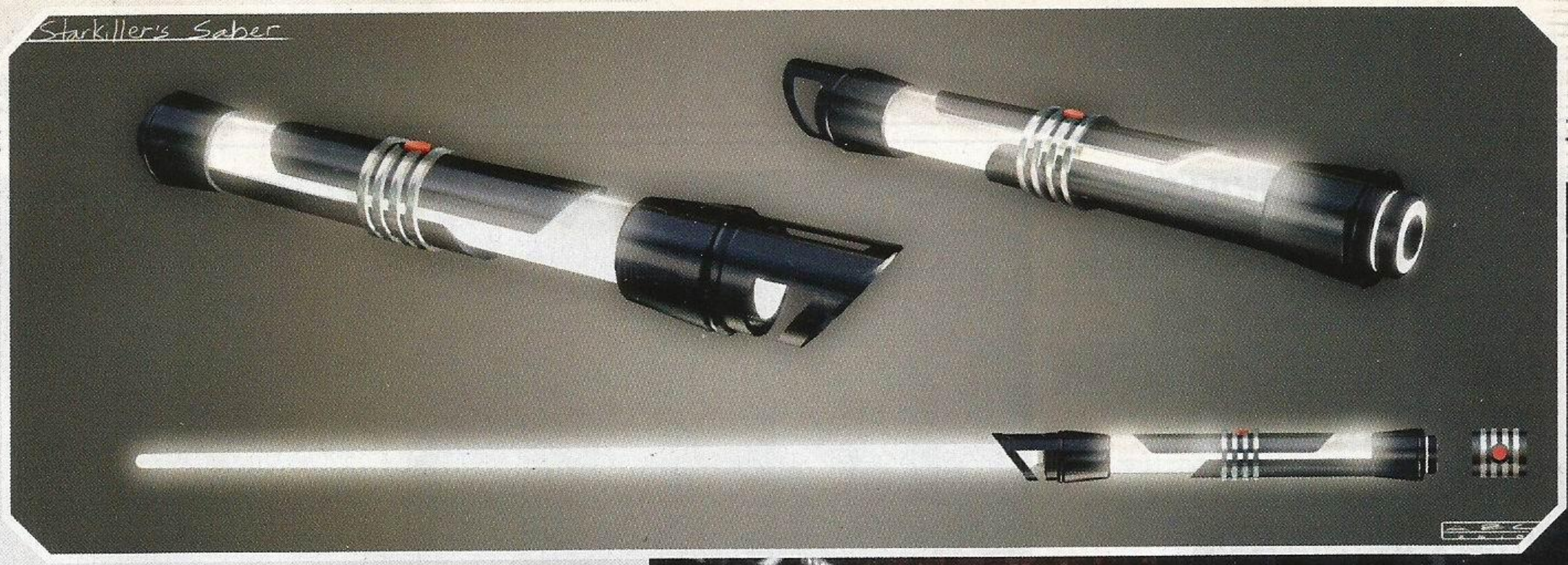
Zaraz, jak to Starkiller? Przecież pod koniec Force Unleashed został unicestwiony przez Vadera. Autorzy trochę utrudnili sobie życie uśmiercając bohatera, ale wpadli na dobry pomysł jak wydostać się z tarapatów i jeszcze na tym skorzystać. Otóż wymyślili, że przedstawią graczom bohatera, jako klona Starkillera, a następnie zasieją nutkę niepewności, czy prawda aby na pewno właśnie tak się przedstawia.

TIE Advanced Dartha Vadera ląduje na burzowej planecie Kamino, gdzie nigdy nie przestaje padać deszcz. W drugim epizodzie mieściła się tam fabryka klonów należąca do Republiki, później Sith zagarnął ją na własny użytek i od pewnego czasu próbuje stworzyć klona swojego sekretnego ucznia.

W wysokiej wieży w jednej z cel uwięziony jest człowiek, któremu Vader wmawia, że jest tylko klonem i został stworzony, by mu służyć. Klon Starkillera wydaje się być pogodzony z losem, bo nie sprzeciwia się, nie próbuje się uwolnić, tylko posłusznie wykonuje rozkazy. W trakcie rozmowy z Sithem, bohater zdradza, że nękają go wizje kobiety, której nigdy nie widział, ale wydaje mu się znajoma. Widzi też ludzi, z którymi Starkiller walczył i różne odwiedzane przez niego miejsca. „A co jeśli te wizje, te wspomnienia nie rozpłyną się we mgle?" – przerażony pyta Vadera. „Wtedy nie będziesz mi do niczego przydatny" – słyszy w odpowiedzi i od razu zostaje poddany próbie. Z mroku wyłaniają się holodroidy wyglądające, jak rebelianci, a klon dostaje rozkaz zabicia ich, co czyni z łatwością, jednak cofa się, gdy okazuje się, że jeden z przeciwników wygląda, jak wspomniana przed chwilą kobieta – Juno Eclipse, ukochana Starkillera. Prawdziwy Sith powinien być w stanie zabić każdego, w tym swoich najbliższych, bez mrugnięcia okiem. Bohater oblewa próbę, a Vader

W WYSOKIEJ WIEŻY W JEDNEJ Z CEL UWIĘZIONY JEST CZŁOWIEK, KTÓREMU VADER WMAWIA, ŻE JEST TYLKO KLONEM I ZOSTAŁ STWORZONY, BY MU SŁUŻYĆ





DWA NAGIE MIECZE

Od początku gry Starkiller będzie walczył dwoma mieczami. Odrobinę zawiodłem się, gdy producent gry Julio Torres potwierdził, że to jedyna broń świetlna w TFU2. Miałem nadzieję, że bohater chwyci za dwustronny miecz – taki sam, jakim walczył Darth Maul.

Starkiller może zablokować atak przeciwnika i błyskawicznie zadać cios, wystarczy wcisnąć przycisk w odpowiednim momencie, a wykona reversala. Chwytów jest kilka i wykonuje się je dusząc dwa przyciski naraz, zupełnie jak w mordobiciach. Na przykład A+B (X+kółko) albo Y+B (trójkąt+kółko). Szturmowców uzbrojonych we włócznię bohater tylko przewraca, ale ich kumplom z blasterami chętnie przebija brzuchy obydwoma świetlnymi ostrzami. Da się również złapać przeciwnika w powietrzu i potraktować go piorunami albo wybić w powietrze, wyskoczyć za nim i skrócić mieczem o głowę zanim spadnie.

„Amnezja" klona stanowi dobrą wymówkę dla autorów do pozbawienia go wielu mocy, którymi dysponował Starkiller w pierwszej części. W trakcie gry bohater będzie sobie o nich stopniowo przypominał. Nie zabraknie nowych mocy, w tym choćby Mind Trick, dzięki której Galen nakłoni wrogów do walki przy jego boku (nieefektowne, bo szybko giną) albo do popełnienia samobójstwa (zabawne, ale niesycące).

Najlepsze jest Force Fury, czyli tutejszy berserk, w którym Moc Starkillera przekracza wszelkie normy i można chociażby podnieść AT-ST i zgnieść go jak puszkę. Miecze świetlne w tym czasie same wirują wokół bohatera krojąc każdego, kto podejdzie. Przez kilkanaście sekund można poczuć się wyjątkowo silnym.

PIERWSZA GRA BYŁA OPOWIEŚCIĄ O ODKUPIENIU, W KTÓREJ STARKILLER Z ZABÓJCY I CHŁOPCA NA POSYŁKI VADERA STAŁ SIĘ PIERWSZYM REBELIANCKIM AGENTEM. W DRUGIEJ CZĘŚCI BOHATER BĘDZIE UCIEKINIEREM, ALE PRZEDE WSZYSTKIM CZŁOWIEKIEM POSZUKUJĄCYM SWOJEJ TOŻSAMOŚCI

skazuje go na śmierć, co wywołuje nieoczekiwaną reakcję. Klon przypomina sobie moment śmierci Galena Marka, przypomina sobie, kto ugodził go nożem w pierś, kto go zdradził. W przypływie złości uwalnia się, używając Mocy wybija wielką dziurę w ścianie i wyskakuje z wieży.

Tak rozpoczyna się druga część The Force Unleashed, o której voice director David Collins powiedział na E3, że jest to odpowiednik „Imperium Kontratakuje". Podczas prezentacji w siedzibie Activision Blizzard w Monachium zapytałem go co miał na myśli. Autorzy chcą opowiedzieć zupełnie inną historię. Pierwsza gra była opowieścią o odkupieniu, w której Starkiller z zabójcy i chłopca na posyłki Vadera stał się pierwszym rebelianckim agentem i doprowadził do powstania Sojuszu Rebeliantów. W drugiej części bohater będzie uciekinierem, ale przede wszystkim człowiekiem poszukującym swojej tożsamości. *Podobnie jak Luke Skywalker w Imperium Kontratakuje, wyruszy w podróż, by dowiedzieć się, kim jest* – wyjaśnia Collins i przy okazji zwraca uwagę na coś, co dla fanów Gwiezdnych Wojen powinno być oczywiste, ale przeciętnemu zjadaczowi chleba może łatwo

Juno Eclipse

umknąć – Luke oraz bohater The Force Unleashed mają ze sobą wiele wspólnego. I nie chodzi tylko o to, że Skywalker pierwotnie miał nazywać się Starkiller. *Starkiller zawsze był postrzegany jako negatyw Skywalkera. Luke dorastał na farmie, zaznał domowego ciepła. Galen miał zupełnie inne dzieciństwo, dojrzewał pod okiem surowego Vadera szkolącego go na zabójcę* – zauważa Collins. *W pewnym momencie pojawiło się niebezpieczeństwo przejścia Skywalkera na ciemną stronę Mocy, Starkiller z kolei stara się zrobić wszystko, by jak najdalej uciec od niej i od swojego mistrza.*

Wyłapywanie takich przeciwieństw oraz podobieństw pomiędzy obydwoma postaciami z pewnością zachwyci każdego miłośnika Gwiezdnych Wojen, ale nawet osobom słabo znającym uniwersum spodoba się, że Galen Marek trafi w jedno z najważniejszych miejsc w galaktyce, gdzie lata później uda się Luke w „Imperium Kontratakuje". Na Dagobah.

Jak przebić wynik sprzedaży osiągnięty przez pierwszą część The Force Unleashed? Na przykład umieszczając w grze Yodę. Collins przyznał, że gracze wręcz błagali, by w grze pojawiło się więcej znanych postaci. *Chcieliśmy żeby pojawiły się już w pierwszej*

ZAKOŃCZENIA I WYZWANIA

Collins nie chciał zdradzić ile zakończeń będzie w The Force Unleashed II. *Chcemy żeby gracze mieli o czym myśleć, niech się zastanawiają ile będzie zakończeń i sami się dowiedzą grając*. Prawdopodobnie powtórzy się historia z pierwszej części, bo autorzy sami przyznają, że zrobienie czegoś poza kanonem Gwiezdnych Wojen sprawiło im wiele radości. *Świetnie bawiliśmy się widząc Darth Starkillera wychodzącego z imperialnego walkera na Hoth, czy walczącego z Luke'iem*. Zakończenie nie pasujące do kanonu świetnie nadaje się do przedstawienia historii „what if", czyli „co by było gdyby" w postaci DLC, a takiej okazji do powiększenia stanu konta LucasArts nie przepuści. W formie DLC ukażą się mapy do trybu Challenge. Zaprezentowano tylko jedną – Starkiller przeskakując po ruchomych platformach musiał dotrzeć do świecącego się orba, a następnie wrócić do punktu wyjścia w jak najkrótszym czasie. Gracze będą mogli sprawdzić w Challenge Mode nie tylko swojego platformowego skilla, ale również wykażą się w walkach oraz łamigłówkach. Naturalnie, na najlepszych czekają nagrody w postaci dodatkowych kostiumów, kryształów do mieczy świetlnych, szkiców koncepcyjnych, a nawet filmów. Autorzy mówią nawet, że Challenge Mode jest dla nich okazją do opowiedzenia kilku historii pobocznych, ale nie zdradzają czy chodzi o pokazanie ich na wspomnianych filmach, czy w innej formie.

Będzie mniej rodzajów przeciwników, niż w pierwszej części, ale za to każdy z nich zmusi gracza do zastosowania innej taktyki walki. A na screenie przeciwnik, którego nie pokazywano wcześniej – ani na E3, ani w Monachium

Titan Droid robi wrażenie, ale w porównaniu z Gorogiem jest maleńki. Jak pchła. Starkiller złapał rakiety wystrzelone przez walkera. Trzeba mashować B, żeby je zatrzymać, a potem nacisnąć X, by cisnąć nimi we wroga

Starkiller dotrze na statek rebeliantów w poszukianiu Juno Eclipse. Dziewczyna nawet nie wie, że jej ukochany żyje. A może to tylko jego klon? Dowiemy się w październiku

Po której stronie Mocy stoi klon Starkillera? To interesujące pytanie pozostaje na razie bez odpowiedzi. Używa piorunów w walce, co sugeruje, że jego domeną jest ciemna strona Mocy, ale kto go tam wie

części, ale nie pasowały do fabuły, nie mieliśmy pomysłu, jaką rolę mogłyby odegrać, a dla nas najważniejsze jest, żeby te postacie były idealnie wkomponowane w historię. Pojawienie się Starkillera na Dagobah w poprzedniej grze nie miałoby sensu i kompletnie nie pasowałoby do kanonu. Tym razem jest inaczej.

Bohater próbując zrozumieć kim jest, podróżuje po całej galaktyce, podążając nawet za najsłabszym tropem. Nazwa Dagobah padnie w trakcie rozmowy z pewną ważną postacią i choć klon nigdy tam nie był, wyczuje, że musi się tam udać, by znaleźć kolejny fragment układanki. Sprowadzi go tam Moc, by mógł spotkać się z mistrzem Yodą ukrywającym się przed Vaderem. Yoda pomoże Starkillerowi przejść przez jaskinię ciemnej strony Mocy, nazywaną przez autorów gry Cave of Evil (Jaskinia Zła). Luke walczył w niej z iluzją – z samym sobą jako Vaderem, bohater gry prawdopodobnie będzie musiał stawić czoło swoim klonom. Prawdopodobnie, bo Collins nie chciał zdradzić, co dokładnie wydarzy się w jaskini oprócz tego, że na samym końcu Starkiller będzie miał wizję związaną z Juno Eclipse. Przerażony bohater pragnący zmienić pokazaną mu przyszłość czym prędzej opuści Dagobah i nie wiadomo, czy powróci, by ponownie spotkać się z Yodą. Collins: *Yoda pomoże Starkillerowi w odnalezieniu drogi. To mała, ale kluczowa rola*.

Również kluczową, ale trochę większą rolę odegra druga wielka gwiazda Star Wars, czyli Boba Fett, którego Vader wynajmie do odnalezienia i schwytania Juno Eclipse. Sith chce odzyskać klona i wie, że najłatwiej będzie go zmusić do powrotu porywając jego ukochaną. Pojawi się również nieco pokiereszowany w wyniku splotu wydarzeń droid Proxy – przyjaciela Galena z pierwszej części. Proxy straci rękę i oko, ale uda mu się przeżyć i ostrzec Starkillera przed Fettem, a także pokazać mu wizerunek łowcy.

Zanim jednak bohater spotka Yodę na Dagobah i porozmawia z Proxy, ucieknie z Kamino kradnąc TIE Advanced i uda się na planetę Cato Neimoidia. Vader pragnął poddać go ostatecznej próbie polegającej na zabiciu generała Koty uwięzionego właśnie na Cato. Klon nie zdaje sobie sprawy, że Kota to dawny mistrz Starkillera, ale słusznie wnioskuje, że skoro Sith chce jego śmierci, powinien on znać odpowiedzi na temat przeszłości bohatera.

Na prezentacji w Monachium miałem przyjemność zobaczyć, jak wygląda rozgrywka właśnie na Cato Neimoidia. Planeta ta znana jest z ogromnych kamiennych łuków, zwanych również mostami, pod którymi wybudowane są miasta. Przez chwilę można było ją zobaczyć w trzecim epizodzie. LucasArts chce teraz przybliżyć to miejsce fanom Gwiezdnych Wojen.

Władcą tego świata jest imperialny oficer, Baron Tarko, który zmienił planetę w ogromne centrum wypoczynku oraz rozrywki. Otworzył między innymi kasyna, ale przede wszystkim wybudował arenę, na której odbywają się walki gladiatorów. Interes psuje mu generał Kota, niewidomy Jedi nie schodzący z areny od siedmiu dni, kładący trupem stwory sprowadzone na Cato z dosłownie całej galaktyki. Na domiar złego, na planecie pojawił się jakiś wariat władający dwoma mieczami świetlnymi, którego żadna siła nie jest w stanie powstrzymać przed dotarciem do Koty.

Krótki fragment rozgrywki zdradził, jakie nieprzyjemności czekają Starkillera na drodze do generała. Unoszącego się na jetpacku Imperial Jump Troopera widziałem już podczas ucieczki z Kamino na prezentacji gry na E3. Nie da się go potraktować mocą „push", bo zawsze udaje mu się zrobić unik, za to kompletnie nie radzi sobie z piorunami – można go porazić niszcząc mu w ten sposób jetpack. Biedak nie opanuje urządzenia i będzie chaotycznie latać aż w końcu na coś wpadnie. Na przykład zderzy się z innym Jump Trooperem również potraktowanym wyładowaniem elektrycznym. Równie dobrze można użyć telekinezy i ściągnąć przeciwnika na ziemię, miotnąć nim o ścianę albo cisnąć nim na przykład w nadbiegających szturmowców.

Trudniej walczy się z walkerem plującym w bohatera rakietami, tym bardziej, że nie rusza się nigdzie bez obstawy, więc trzeba unikać jego ataków i próbować je kontrować jednocześnie walcząc z podbiegającymi Stormtrooperami z włóczniami oraz ich kumplami strzelającymi do bohatera z blasterów. Starkillerowi udało się kilka razy złapać w locie rakietę wystrzeloną przez walkera – chwycił ją telekinezą i potraktował nią przeciwnika. W końcu odpaliło się krótkie QTE, robot wystrzelił kilka rakiet, które bohater zatrzymał przed sobą niczym Neo kule w Matriksie, a następnie wszystkie odwróciły się, obrały walkera za cel i go zniszczyły.

Na pierwszym zwiastunie The Force Unleashed II widać Starkillera wchodzącego na arenę, a chwilę później rzucającego się na gigantycznego stwora przypominającego goryla. To Gorog, daleki kuzyn King Konga i Predatora, pierwszy boss w grze. Starkiller jest przy nim maleńki, jak Wanderer przy Kolosach lub Kratos przy Kronosie. *Imperium Kontratakuje było ogromnym skokiem naprzód w stosunku do Nowej Nadziei. Poprawiono w nim niemal każdy element pierwszego filmu. To samo chcieliśmy zrobić z naszą grą. Dopracować walkę mieczem, stworzyć ciekawszy scenariusz i lepiej zarysowane postacie, dodać nowe moce i poprawić walki z bossami* – wyjaśnia Collins. *Wybraliśmy kilka elementów, które uznaliśmy za kluczowe i skupiliśmy się, by zrobić je najlepiej, jak potrafimy. Dla nas w Gwiezdnych Wojnach kluczowe są epickie momenty, dlatego uznaliśmy, że jeśli w grze mają być walki z bossami, muszą wywoływać opad szczęki*.

Potyczka z Gorogiem zostanie podzielona na kilka etapów. Widziałem, jak będzie wyglądać mniej więcej w połowie i wiem, że nie chciałbym być na widowni, gdy Starkiller rozjuszy giganta, bo stwór w napadzie szału rozwali niemal całą arenę. Akcja pokazana była z boku, bohater biegał po kamiennej kładce próbując unikać ciosów stwora stojącego w wielkim dole, gdzie jeszcze niedawno znajdowała się arena walk. Gorog próbował dłonią rozpłaszczyć klona, od czasu do czasu pluł w jego kierunku jadem lub czymś równie nieprzyjemnym, a także szybko przesuwał łapą po kładce zmuszając bohatera do podskakiwania.

Zadanie gracza polegać będzie na atakowaniu rąk stwora oraz rażeniu go piorunami, co tylko go zdenerwuje i zachęci do częstszych ataków, a w efekcie doprowadzi do dalszych zniszczeń. Nie wiem, jak dalej będzie przebiegać walka, ale zakończy się niczym pojedynek Gandalfa z Balrogiem we Władcy Pierścieni – z Gorogiem, Kotą i Starkillerem spadającymi w zdawałoby się niekończącą się przepaść. Na szczęście, na ratunek bohaterom przyleci Rogue Shadow...

Starkiller dostanie różne stroje dla kolejnych miejscówek Od góry: Kamino, Dagobah, Cato

„W UNIWERSUM GWIEZDNYCH WOJEN POZOSTAJE MNÓSTWO PYTAŃ BEZ ODPOWIEDZI. JEDNYM Z NICH JEST, CZY MOŻESZ SKLONOWAĆ JEDI. NO WŁAŚNIE, MOŻESZ?" – David Collins

MOC UWOLNIONA

Wspominając o pytaniach bez odpowiedzi, Collins niejako wymusił na mnie zadanie mu pytania odnośnie potęgi Starkillera – *Do pokazania Mocy w sposób, w jaki jeszcze nigdy nikt tego nie zrobił, zachęcił nas Lucas Licensing. Chcieli żebyśmy zrobili coś świeżego z Gwiezdnymi Wojnami, poszli w innym kierunku, przekroczyli granice, żeby fani mogli doświadczyć czegoś nowego. Właśnie dlatego umożliwiamy im wejście w interakcję z najważniejszymi postaciami. Z tego samego powodu dajemy im szansę spełnienia marzeń o użyciu Mocy w nowy, niesamowity sposób.*

Odpowiedź kryje się tak naprawdę w tytule – The Force Unleashed, czyli Moc Uwolniona. Długo rozmawialiśmy, co to oznacza, że Moc jest uwolniona i doszliśmy do wniosku, że powinniśmy ją „podkręcić". Nie wiedzieliśmy tylko jak bardzo. Obrazek, na którym widać Starkillera sprowadzającego na ziemię Star Destroyera, powstał jako jeden z pierwszych. To był dobry punkt wyjścia. Przesadziliśmy? Cóż, chcieliśmy opowiedzieć historię bardzo potężnej postaci, ale jeśli uważnie przyjrzysz się innym bohaterom, dostrzeżesz, że nie tylko Starkiller jest potężny. Darth Vader również używa Mocy w sposób, jakiego do tej pory nie widziałeś.

Osobiście, nie mam najmniejszych problemów z zaakceptowaniem potęgi Starkillera. Ot, po prostu w grze Moc została pokazana w inny sposób niż w filmach, ale nie jest to coś, co wywraca uniwersum Gwiezdnych Wojen do góry nogami. Doskonale podsumował to Collins: *Musisz wziąć pod uwagę medium, przede wszystkim chcemy zrobić grę, w którą będzie się świetnie grało. Szanujemy kanon i staramy się być mu wierni, ale nie kosztem poświęcania radości płynącej z zabawy.* Ja to kupuję.

„Nie masz pojęcia przez co przeszedłem na Kamino" – mówi Starkiller do Koty, który nie chce uwierzyć, że bohater jest klonem. „Nie wierzę w to, co mówisz, bo nie można sklonować Jedi" – próbuje wyjaśnić generał potęgując tym samym niepewność Galena, a przy okazji również gracza. Czując, że nie może na nim polegać w przygotowaniu ataku rebeliantów na Imperium, mówi mu, żeby „odszukał siebie" choćby miał to zrobić w lasach Kashyyk czy bagnach Dagobah.

□ Generał Kota

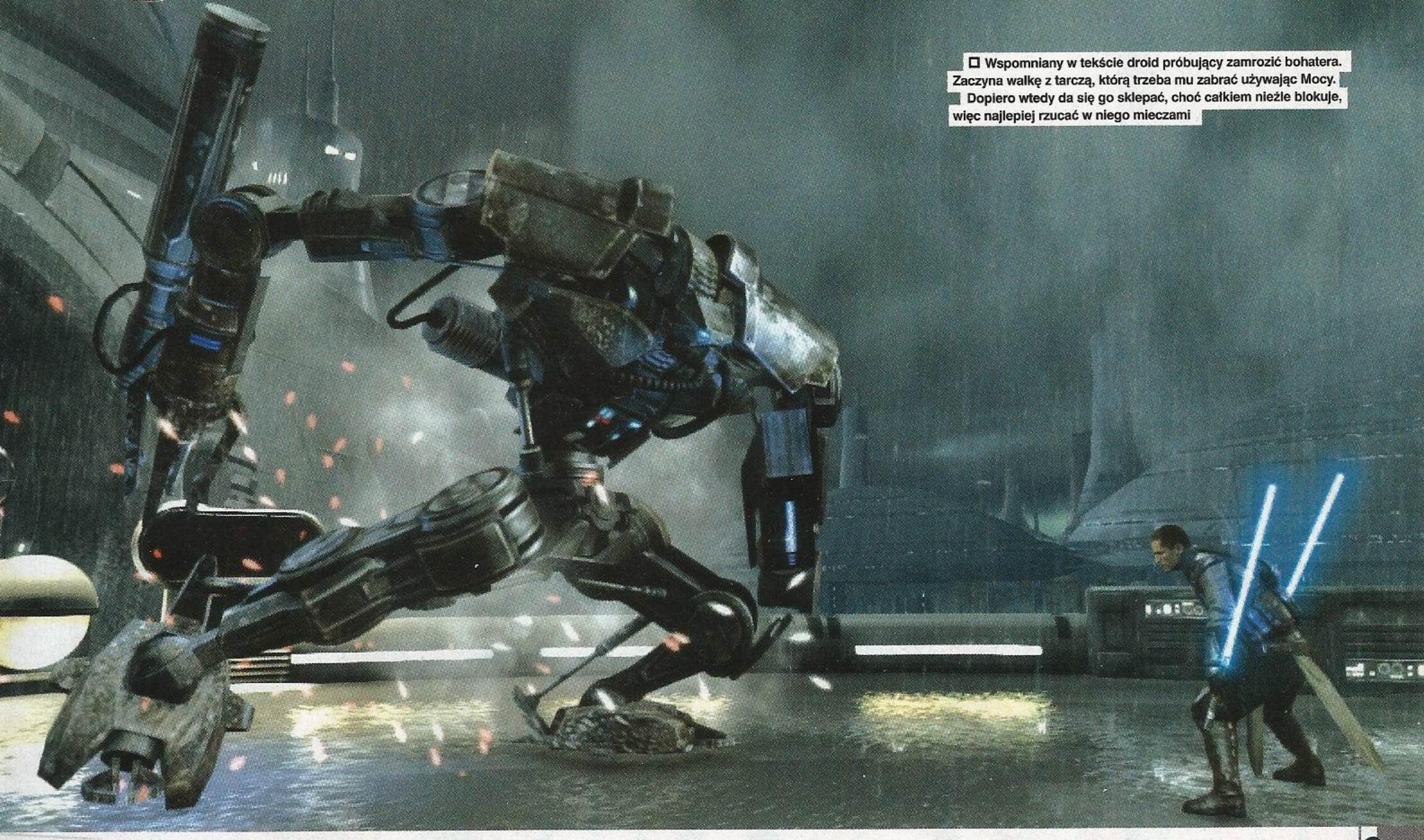
W uniwersum Gwiezdnych Wojen pozostaje mnóstwo pytań bez odpowiedzi – emocjonuje się Collins nawiązując do powyżej rozmowy. *Jednym z nich jest, czy możesz sklonować Jedi. No właśnie, możesz? Ja tego nie wiem, ale warto zadać to świetne pytanie*.

Tekst rozpocząłem od innego świetnego pytania – o potęgę Starkillera. Pełna, długa odpowiedź Collinsa znajduje się w ramce obok, natomiast szczególną uwagę warto zwrócić na fragment: *Musisz wziąć pod uwagę medium, przede wszystkim chcemy zrobić grę, w którą będzie się świetnie grało. Szanujemy kanon i staramy się być mu wierni, ale nie kosztem poświęcania radości płynącej z zabawy*.

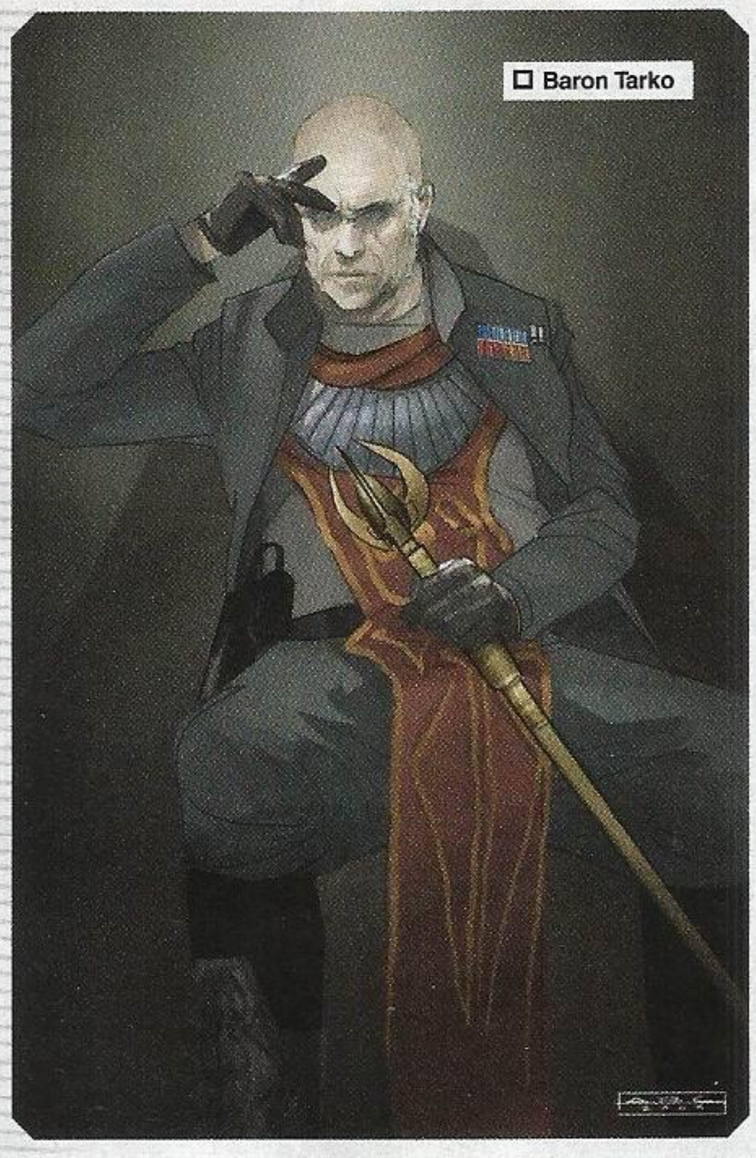
Gracze chcą czuć się potężni, jak napisałem w lidzie, a LucasArts popełniłoby ogromny błąd nie wykorzystując potencjału takiej postaci, jak Starkiller – eks-Sith, były sekretny uczeń Dartha Vadera. On po prostu nie mógł być słabeuszem, który co najwyżej odbijałby mieczem świetlnym strzały z blastera, czy używał Mocy do popychania przeciwników.

Rozwałka jest maksymalnie sycąca, a kluczem do dobrej zabawy jest łączenie różnych mocy. Nie ma to jak chwycić telekinezą przeciwnika, unieść go i potraktować piorunami, a następnie rzucić w niego mieczami świetlnymi, które powrócą jak bumerangi. To jeden z nowych ruchów, na początku niedostępny, odblokuje się zapewne, gdy bohater zdobędzie odpowiedni poziom doświadczenia. Żeby przyspieszyć proces levelowania wystarczy potraktować serio zachętę autorów do niszczenia otoczenia. Nie można zburzyć budynków czy choćby zrobić wielkiej dziury w ścianie, bo silnik gry nie pozwala na demolkę w stylu Red Faction: Guerrilla, ale nie brakuje ławek, skrzynek, krzeseł, stołów, czy innych przedmiotów, które da się rozwalić mieczem świetlnym albo podnieść Mocą i cisnąć w przeciwników. Pękające szkło wygląda niemal równie pięknie, co w Crysis 2, czyli obłędnie. Niestety, nie dane było mi zobaczyć rozwałki kasyna na Cato Neimoidia, ale wierzę autorom na słowo, że będzie bardzo sycąca.

□ Yoda zagra małą, ale bardzo ważną rolę. Pomoże Starkillerowi przejść przez Jaskinię Zła. Dlaczego mu pomoże? Co dostrzeże lub wyczuje w bohaterze? I dlaczego Starkiller nie wyczuje ogromnej Mocy Yody?



☐ Wspomniany w tekście droid próbujący zamrozić bohatera. Zaczyna walkę z tarczą, którą trzeba mu zabrać używając Mocy. Dopiero wtedy da się go sklepać, choć całkiem nieźle blokuje, więc najlepiej rzucać w niego mieczami

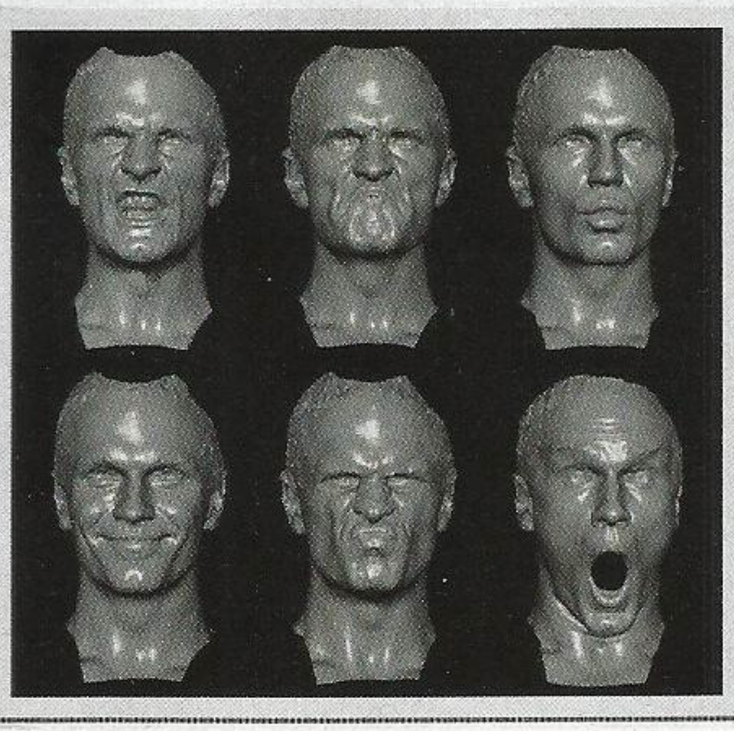


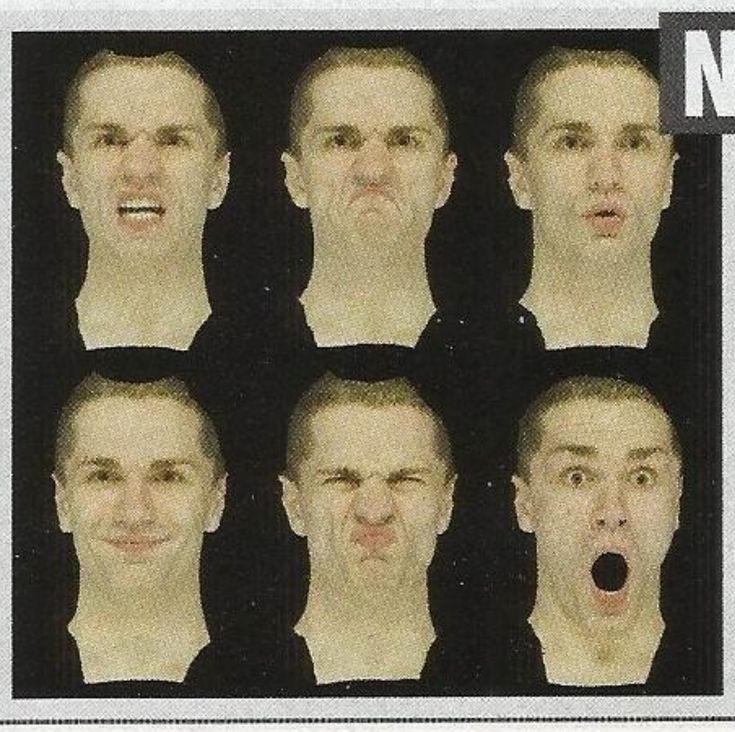
☐ Baron Tarko

NARESZCIE STARKILLER MOŻE ROZCZŁONKOWYWAĆ WROGÓW MIECZEM ŚWIETLNYM – WIDOK STORMTROOPERA POZBAWIONEGO RĄK LUB GŁOWY JEST CHOLERNIE SATYSFAKCJONUJĄCY

Jeśli chodzi o widowiskowość, a także przyjemność płynącą z walki, The Force Unleashed 2 nie zdetronizuje God of War III, ale i tak zapowiada się świetnie. Nareszcie Starkiller może rozczłonkowywać wrogów mieczem świetlnym – krew oczywiście się nie leje, ale i tak widok Stormtroopera pozbawionego rąk lub głowy jest cholernie satysfakcjonujący. *Dwa miecze świetlne są lepsze niż jeden* – mówi Collins i ma facet rację. Starkiller rusza się z gracją Barysznikowa, w morderczym balecie kroi otaczających go wrogów, a nawet może użyć Mocy i wzmocnić ataki mieczami wyładowaniami elektrycznymi. Szturmowcy nie mają szans w starciu z bohaterem, dlatego do walki z nim stają silniejsze jednostki – AT-ST, Fire War Droid, a nawet Titan Droid. Mojego skilla sprawdził droid wyposażony w tarczę oraz działo plujące ciekłym azotem, czy czymś równie nieprzyjemnie zimnym nawet w tak upalne lato. Zasady są identyczne, jak podczas walk z gorgonami w God of War – nie wolno dać się zamrozić w powietrzu, bo bohater rozpadnie się na tysiąc kawałków przy upadku na glebę, natomiast w przypadku zamrożenia na ziemi, trzeba szybko ruszać analogiem, żeby zrzucić z siebie skorupę blokującą ruchy. Zabawne, że można wymanewrować droida, by zamienił szturmowców w bryłę lodu – rozsypują się na kawałeczki, gdy użyć na nich mocy „push". Jeszcze lepiej – przeciwnik strzela zamrażającą kulą z działka zamontowanego w okolicach barku i tę kulę da się chwycić telekinezą, a następnie potraktować nią jakiegoś nieszczęśnika. Można próbować walczyć schematycznie, ale bycie kreatywnym jest co najmniej kilka razy bardziej satysfakcjonujące.

The Force Unleashed 2 zapowiada się na lepszą grę od poprzedniczki. Czy skok jakościowy będzie równie duży jak w przypadku „Imperium Kontratakuje" i „Nowej Nadziei"? Możemy co najwyżej trzymać kciuki, żeby tak właśnie było. Do października pozostało niewiele czasu, już wkrótce okaże się, czy warto było się napalać. I czy można klonować Jedi. //**mielu**





NOWSZA GENERACJA

Ekipa tworząca grę składa się w 90 procentach z twórców pierwszej części. To świetna wiadomość, bo na pewno łatwiej im wyobrazić sobie, co zrobili źle poprzednio i co chcieliby poprawić. Na przykład fizykę czy animację twarzy postaci. Silnik gry ponownie wspomaga Euphoria oraz Havok, dzięki którym można cieszyć oczy kapitalną fizyką – gdy Starkiller wyskakuje z celi, przez chwilę spada i w locie może używać Mocy, strzelać piorunami do nadlatujących TIE Fighterów, a gdy w końcu ląduje, uderza w ziemię z taką siłą, że fala uderzeniowa rozbija szyby na tysiące kawałeczków, a szturmowców wyrzuca w powietrze. Za każdym razem inaczej. Raz miotnie nimi o ściany, innym razem wypadną przez okno albo zderzą się ze sobą. Sam miód!

NA ROZSTAJU DRÓG

Tym razem wpadłeś jak śliwka w kompost. Bez dwóch zdań. Nie to, żeby Twoja obecna sytuacja była jakoś szczególnie wyjątkowa, przynajmniej pod czysto technicznymi względami. Tak obeznany z prawidłami postnuklearnego świata obieżyświat, jak Ty, jadł chleb z niejednego radioaktywnego pieca. Twoja wierna strzelba i wysłużona manierka na wodę przewędrowały z Tobą niejeden kanion, przemierzyły niejedną pustynię i pomogły zdobyć dziesiątki miejsc niedostępnych zwykłym śmiertelnikom

CZYLI O TYM, ŻE BEZ DOBRYCH WYBORÓW NIE MA DOBRYCH GIER

Twoja głowa przecierpiała niejeden udar, skóra wiele razy była spalona słońcem, a język wysuszony na wiór brakiem zdatnej do picia wody. Dobrze znasz się ze Śmiercią, często ocierałeś się o jej chłodne szaty i nie raz, nie dwa kroczyłeś z nią ramię w ramię, obdzielając pocałunkiem Kostuchy tych, którzy odważyli się stawić Ci czoła. Lecz teraz... Teraz jest inaczej. Odnalazłeś wioskę łowców niewolników, o której opowiedział Ci szeryf z Redding, choć w zupełnie innym stylu, niż początkowo to planowałeś. Pustynia wyciągnęła po Twoje życie swoje rozgrzane do czerwoności paluchy, bowiem ujęcie wody, o którym mówił szeryf, okazało się wyschnięte. Zamiast spaść na obóz łowców niczym jastrząb i wybić ich do nogi z zaskoczenia, zostałeś do niego wciągnięty na noszach. Obozowy lekarz napoił Cię i opatrzył oparzenia, a teraz, owijając Twoją głowę zimnym bandażem, opowiada o życiu ich bandy. O tym, że dostarczają Dzikich do prac w kopalniach. O tym, że dzięki tej sile roboczej prosperują okoliczne miasta. O tym, że już niedługo wszystko się w Nevadzie zmieni. Że kraina odżyje.

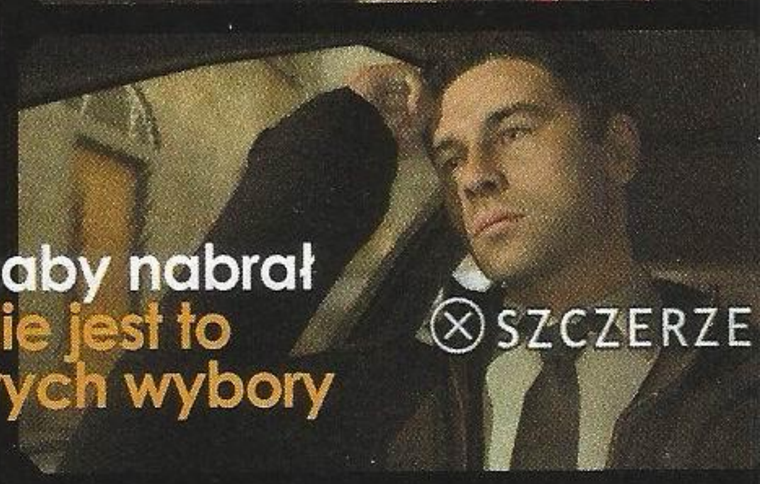
Słuchasz go jednym uchem, zajęty gonitwą myśli. Wpadłeś jak śliwka w kompost. Nie dlatego, że Twoja misja stała się technicznie trudniejsza. W każdej chwili mógłbyś skręcić doktorkowi kark, zabrać jego rewolwer i wypełnić swoje zadanie. Ale... Gdzieś uleciała Twoja złość, ustępując miejsca rozterkom. „Nic nie jest czarne ani białe", myślisz sobie. I już wiesz, że ciężko będzie Ci się zdobyć na zimną pewność siebie, tak ważną, kiedy wokół śmigają pociski, a Ty pociągasz za spust. Jak śliwka. Doktor niedługo zorientuje się, że odzyskujesz przytomność. Jakie słowa wypłyną z Twoich spierzchniętych ust? Jakiego dokonasz wyboru?

WYBÓR ŚCIEŻKI

Wybory towarzyszą grom od zawsze, co więcej – śmiało można stwierdzić, że są jednym z ich głównych składników. Niezależnie od przynależności gatunkowej, gry zawsze oferują nam jakiś wybór. Niezależnie od czasów, w których powstały, bez względu na klientelę, z myślą o której zostały napisane, zawsze oferują nam kilka możliwych ścieżek do wyboru, kilka modeli zachowań, które możemy podjąć. Z reguły zaczynamy już w menu głównym gry, decydując się na konkretny poziom trudności, krainę, w której zaczniemy przygodę czy protagonistę, którego poprowadzimy do celu. Nawet w tak prostych tytułach, jak Mario wciąż podejmujemy decyzje, bo jakże inaczej nazwać wybór pomiędzy naskoczeniem grzybowi na kapelusz a ominięciem go szerokim łukiem? W ścigałkach możemy podjąć brutalną walkę z przeciwnikiem lub grzać do przodu przy włączonym turbo. Możemy skrócić sobie trasę, wbijając się w upstrzoną przeszkodami boczną uliczkę, albo pruć grzecznie prostą przed siebie, na pełnych obrotach. W tytułach zajmujących się piłką nożną wybieramy ustawienie drużyny, zastanawiając się, czy poświęcić nieco obronę, by wzmocnić atak, ewentualnie czy zakupić na drodze transferu dwóch obiecujących żółtodziobów, czy może jedną wielką gwiazdę. Strategie w ogóle są jednym wielkim wyborem, w gatunku tym każde kliknięcie może być efektem wielu przemyśleń i planowania kilku ruchów na przód. Chyba tylko klasyczne przygodówki wyłamują się nieco z tego schematu, ale z drugiej strony, jest przecież wiele tytułów, w których wybór jednak istnieje. Seria Monkey Island wprowadziła do nich na dobre wybory w dialogach, a hit ostatnich miesięcy, Heavy Rain, uzależnia od podjętych decyzji kształt całych segmentów gry.

Nic zatem dziwnego, że wraz z rosnącą złożonością gier (plus ze zwiększającą się wybrednością ich odbiorców), zaczęto zgłębiać i ten ich aspekt. Wybory przestały ograniczać się do decyzji, na którą platformę wskoczyć, wybiły się również poza schemat natychmiastowego efektu. Teraz działania, które gracz podejmie na początku zabawy, mogą go kopnąć w zadek swoimi konsekwencjami nawet dopiero pod sam koniec rozgrywki. Wybranie ścieżki A sprawia, że nawet nie postawimy stopy na ścieżce B i ominiemy całe sekwencje gry, pieczołowicie przygotowane przez autorów. To nadaje decyzjom odpowiedniej wagi (bo świadomie poświęcamy jakiś segment gry). Decyzje potrafią też przerzucić balans gry w inne miejsce – wybór takiej, a nie innej dopałki dla naszej postaci może całkowicie zmienić strategię walki czy podróży. Umiejscowione więc w odpowiednich momentach

wybory zbliżają gracza do gry, dając mu odczuć, że to on jest przy sterach historii, to on jest głównym aktorem na scenie i to od niego zależą losy świata/wyścigu/partyjki pokera. Nie można też nie docenić faktu, że różne ścieżki wynikające z dokonanych wyborów, pod warunkiem, że będą od siebie dostatecznie odmienne, wydłużą znacznie żywotność tytułu. Na pewno nie raz zdarzyło się Wam przechodzić grę ponownie tylko po to, by w kilku jej kluczowych momentach podjąć inne decyzje i zwiedzić nieznane rejony. Lub, dla odmiany, upaprać krwią swoją świętobliwą zbroję. Aż po szelki. Wydłużony czas zabawy to dla developerów wartość dodana, a uzyskać można ją przecież niewielkim nakładem kosztów – wystarczy tylko ruszyć głową w procesie designu gry.



PIĘŚĆ CZY OTWARTA DŁOŃ?

Najciekawszymi wyborami są te najtrudniejsze do wiarygodnego oddania, czyli wybory moralne. Jasne, żadna to sztuka postawić przed graczem babcię i powiedzieć „słuchaj, przeprowadź tą miłą panią przez ulicę, a w nagrodę dostaniesz piątaka", a zaraz potem dodać „albo wprasuj próchnicę w asfalt i sam sobie weź tę piątkę, mnie to tito". Jest wybór? Jest. Moralny? No, niby tak, ale zdecydowanie brakuje mu głębi – takie proste wybory szybko opuszczają głowę gracza, jeżeli nie są podparte odpowiednim kontekstem. Jeżeli gra dodatkowo legitymuje się skomplikowaniem na poziomie Franko The Crazy Revenge, możemy mieć pewność, że dla gracza liczyć się będzie tylko ta piątka, a drogę do niej określi na podstawie wzoru matematycznego (czyli jak będzie szybciej – skasować babcię, czy zawlec ją na drugą stronę ulicy?).

Wybór moralny trzeba więc zdrowo namoczyć w kontekście, aby nabrał mocy i trzepnął grającego po głowie, a może nawet sercu. Nie jest to wcale takie proste, o czym świadczą dziesiątki tytułów, w których wybory ważkie z założenia, spływają po grającym, jak po kaczce. Pamiętacie jeszcze Dante's Inferno? Przemierzając kolejne kręgi piekła można było napotkać tam potępione dusze i w gestii gracza pozostawało, czy Dante wybaczy im i pomoże w uzyskaniu zbawienia, czy tez raczej je potępi, skazując na wieczne męczarnie. Wybór ten nie pociągał jednak ze sobą żadnych poważnych konsekwencji w opowiadanej historii i sposobie jej narracji. Trzymaliśmy w dłoniach coś tak istotnego, jak wieczny los ludzkich dusz, a jedyną konsekwencją wyboru był rodzaj punktów doświadczenia, który wzmacniał protagonistę. Wybór moralny schodził więc na dalszy plan, a najważniejsza stała się mechanika gry, czyli ścieżka rozwoju postaci, którą zdecydujemy się podjąć. Podobny problem trapił też Assasin's Creed II, gdzie uciekających złodziei lub wrogich kurierów mogliśmy ogłuszyć, albo bez krępacji wybebeszyć ukrytymi ostrzami. Znów w rękach naszej postaci spoczywały życia jej bliźnich, jednak decyzja, co z nimi zrobić, nijak nie wpływała na opowiadaną historię. Mogła mieć niesamowitą wagę, Ezio mógł rosnąć lub maleć w oczach postronnych obserwatorów, mógł zdobywać uznanie u osób prawych, albo szacunek u tych bezwzględnych. Mógł zasmakować w krwi i zmienić swoje nastawienie do świata, albo dojść do wniosku, że swój talent do ostrzy wykorzysta raczej w kuchni. Konsekwencji dla fabuły i narracji nie było jednak żadnych, dlatego o tym mało znaczącym wyborze pewnie nikt już dziś nie pamięta.

Co innego taki Fable albo Fallout – tam złe postaci spotykały się z kompletnie inną reakcją otoczenia, niż świętopieprznięci harcerze. Nie było łatwo przejść do porządku dziennego nad popełnionym morderstwem, kiedy bohaterowi z czoła wyrastał w nagrodę róg, a w następnej wiosce nie przywita go szeryf, tylko deszcz pocisków. Albo list gończy.

Innym, nieco trudniejszym sposobem na dodanie moralnym wyborom wagi, jest wzmocnienie więzi grającego z grą. Może to być dobrze zaprojektowany i przedstawiony bohater, z którym gracz szybko się zidentyfikuje i przestanie być obojętnym na jego losy. Dobrym na to przykładem, dość zręcznym zresztą – bo minimalistycznym, jest sposób, w jaki Rockstar tchnęło życie w Johna Marstona. Krok po kroku poznajemy jego historię i motywację, dowiadujemy się, że pragnie rozpocząć nowe życie, zostawić za sobą przeszłość pełną krwi i kwików płonącego bydła. Że tak naprawdę, Marston marzy tylko o tym, by powiesić gnaty nad kominkiem i wieść spokojne życie u boku rodziny. Wnet wychodzi na jaw, że tytuł gry nie jest wyjęty z kapelusza i historia Marstona jest opowieścią o jego odkupieniu. Nie wiem jak Wam, ale mnie cała ta świadomość powstrzymała od wpakowania choćby jednej kulki w bezbronną osobę. Naprawdę czułem się kozacko, odchodząc powoli od meksykańskiego zdrajcy, nie dziurawiąc go wcześniej jak sito. Ta decyzja miała swoją wagę, wpłynęła na satysfakcję czerpaną z gry, niezależnie od tego, że nie wpływała na jej przebieg. Miała znikomy wpływ na dalsze wydarzenia, dla mnie była jednak czymś bardzo ważnym. Dlatego, że dzięki zręczności autorów tak gładko wszedłem w buty Marstona. To jest właśnie fachowy design.

Wybór moralny trzeba więc zdrowo namoczyć w kontekście, aby nabrał mocy i trzepnął grającego po głowie, a może nawet sercu. Nie jest to wcale takie proste, o czym świadczą dziesiątki tytułów, w których wybory ważkie z założenia, spływają po grającym, jak po kaczce

Wiarygodny bohater to nie jedyny sposób na wzmocnienie więzi emocjonalnej gracza z grą. Więcej – bohater może być nawet bezimiennym manekinem, jeżeli to otoczenie gra pierwsze skrzypce. Rapture zaprojektowane było tak intrygująco i sugestywnie, że ożywało w sercach odbiorców. Dzięki temu decyzje podjęte w podwodnym mieście poprzedzone były choćby krótką rozkminką, w miejsce zimnej kalkulacji lub, o zgrozo, radosnego trzepania po przyciskach. To genialnie przedstawiony kontekst odróżnia Małe Siostrzyczki od potępionych dusz w Dante's Inferno. Rapture okazało się miastem na tyle „prawdziwym", że zdarzali się gracze, którzy nie chcieli uśmiercać Tatuśków. Nie pozwalało im na to ich poczucie moralności! Dobra robota, 2K.

Podsumowując – aby dany graczowi wybór był czymś więcej, niż tylko kolejnym powodem do wciśnięcia takiego, a nie innego przycisku, developer musi spełnić jeden z dwóch warunków: wpleść konsekwencje decyzji w narrację, albo stworzyć sugestywny świat lub bohatera, z którymi łatwo będzie się można identyfikować. Rzecz jasna najlepiej, kiedy zrobi obie te rzeczy, co jednak już takie proste nie jest. Dlatego, kiedy taki tytuł się już pojawi, zbiera naprawdę wysokie noty. I to dlatego, moim zdaniem, Marcel nie prztykał się z dychą przy wszyscy-wiemy-jakim-tytule.

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

„Zwykłe" wybory wpływają więc na kształt rozgrywki, te moralne są za to paszą dla umysłu (serca?) i mają niebagatelny wpływ na satysfakcję czerpaną z zabawy. Pierwsze wymagają od developerów pomysłowości i dobrego planowania, te drugie zaś... Chyba jakiegoś artystycznego zmysłu. Sprawienia, by gra przemawiała do gracza, a nie tylko chwilowo odrywała go od pierdół doczesnych. Moralność w grach video to fascynujący temat i myślę, że jak Bóg da i Gulash pozwoli, jeszcze do niego wrócę. Nie poruszyłem przecież ani słowem zagadnienia systemów oceny moralności, które stosują niektóre gry. Nie było ani mruknięcia o tych wszystkich karmach, renegadach, punktach, belkach i tabelkach. Jednak co się odwlecze, to nie uciecze, jak mawiał Konfuzjusz (mawiał jeszcze „jest dobrze, albo niedobrze, nie jestem pewien"). I tym oto optymistycznym akcentem zakończę dzisiejszą pogadankę. Aha, i pamiętajcie – nie ma dobrych ani złych wyborów. Są tylko WASZE wybory. //sasori

R.U.S.E.

R.U.S.E. BĘDZIE MIAŁA SZCZĘŚCIE, JAK SIĘ SPRZEDA. MAM NADZIEJĘ, ŻE TAK SIĘ STANIE, BO JESTEM OCZAROWANY TYMI KILKUNASTOMA DŁUGIMI GODZINAMI Z NIĄ SPĘDZONYMI

JUŻ GRANE!

RTSy na konsolach to ciężka sprawa. Gatunek jest niepopularny, a nieliczne przypadki, takie jak Halo Wars, wiosny nie czynią – wiadomo, że gra sprzedała się nie dlatego, że była przełomową strategią czasu rzeczywistego, tylko dlatego, że miała przystemplowane odpowiednie logo. Jak wiadomo, problem leży głównie w tym, że RTSy są specyficznym gatunkiem, w którym rozgrywka zwykle polega na bardzo szybkim i precyzyjnym wykonywaniu kilkunastu czynności naraz. Mistrzowie mikrowania (czyli mikro-zarządzania jednostkami) potrafią wydawać rozkazy ze średnią prędkością 140 akcji na minutę (APM – Actions Per Minute) i jak nietrudno się domyślić, taki wynik udaje się osiągnąć tylko wtedy, gdy śmiga się na klawiaturze i myszy.

Zrobienie sensownego RTSa na konsoli wymaga więc wymyślenia sposobu na ogarnięcie mikrowania. Można próbować ulepszać obłożenie pada, albo mieszać przy sztucznej inteligencji, aby jak najbardziej odciążyć gracza. Można też, jak to zrobili twórcy R.U.S.E., zaprojektować grę tak, aby mikro ograniczyć do niezbędnego minimum, skupiając się na podejmowaniu odpowiednich decyzji w odpowiednim momencie, a nie ustawianiu czołgu tak, aby zbierał strzały na mocniejszy pancerz z przodu.

W R.U.S.E. gracz wciela się w rolę pułkownika Sheridana, młodego oficera, który dopiero zaczyna piąć się po stopniach wojskowej kariery podczas II wojny światowej. Na razie przydzielane mu są pomniejsze zadania, na czym bardzo cierpi jego ambicja, ale już wkrótce sytuacja się zmieni. Sheridan jest bowiem genialnym strategiem, a przy pomocy gracza może wcielać swoje plany w życie.

Jak na grę strategiczną, R.U.S.E. ma zaskakująco mocny i rozbudowany scenariusz. Oprócz Sheridana poznajemy kilka innych kluczowych postaci, w tym pułkownika Campbella (najwierniejszego towarzysza i doradcę Sheridana) czy generała Wetherby'ego, będącego ucieleśnieniem klasycznego, głupiego i ograniczonego trepa, który notorycznie podejmuje błędne decyzje, skazując setki żołnierzy na śmierć. Bohaterowie są może nieco jednowymiarowi, ale scenariusz trzyma się kupy i wciąga, a do tego świetnie łączy się z rozgrywką oraz z historycznymi wydarzeniami. Całość jest na tyle wiarygodna, że ktoś, kto jest na bakier z historią, po zagraniu będzie przekonany, że to Sheridan lądował na plaży Utah i to on własnoręcznie zdobywał Monte Cassino. Do tego dochodzi całkiem sensownie poprowadzony wątek sensacyjny, w którym pierwsze skrzypce grają szpiedzy i tajemniczy Prometeusz, nieznany strateg, który z dowodzeniem i podstępami radzi sobie równie dobrze, jak Sheridan.

MAPA WOJNY

Cała akcja gry toczy się na stole sztabowym. Pokazuje on pokaźny kawał jakiegoś terenu – może być to prawie cała Tunezja, północ Francji, czy wspomniane okolice Monte Cassino. Obszar, na którym toczy się walka, zwykle jest naprawdę olbrzymi, choć dzięki odpowiednio dobranemu tempu poruszania się jednostek ta przestrzeń nie przytłacza. Dzięki możliwości oddalenia kamery od razu wiadomo jaka jest sytuacja na froncie, gdzie powinniśmy atakować, a których miejsc bronić.

INFO
DEVELOPER: EUGEN SYSTEMS
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 30 WRZEŚNIA
KONSOLA: PS3, X360

☐ Mapa sztabowa naszym przyjacielem jest! W takim rzucie spędzimy 90% czasu gry. Sytuację na froncie można ocenić w sekundę, a potem natychmiast zareagować. Ja czułem się jak bóg wojny

Elementy interfejsu ograniczono do niezbędnego minimum. Rozkazy wyświetlane są bezpośrednio na odpowiednich obiektach w grze – jeśli trzeba zaatakować miasto, pojawi się nad nim odpowiedni napis, rozwijający się po naprowadzeniu na niego kursora. Autorzy podkreślają, że przy projektowaniu gry inspirowali się przede wszystkim popularną odmianą pokera, czyli Texas Hold'em. Zaczerpnięto z niej pomysł zagrywania kart z podstępami, z holdema pochodzą też żetony przedstawiające poszczególne jednostki.

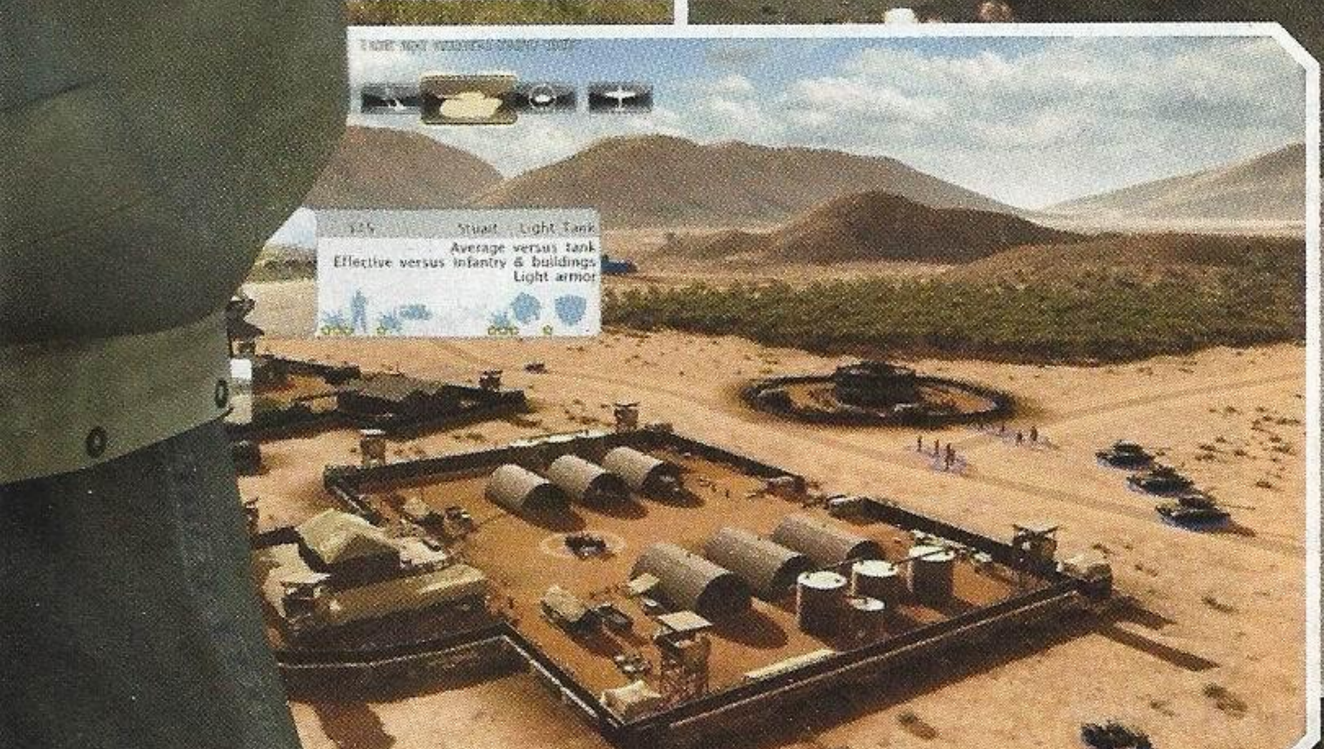
Ponieważ w grze nie ma mgły wojny i wszystkie oddziały (oprócz ukrytych w lasach czy miastach) widać właśnie jako żetony różnej wielkości, wystarcza rzut oka, by zorientować się jakimi siłami dysponuje przeciwnik. Większe sztony to zwykle czołgi lub cięższe pojazdy, mniejsze to piechota albo lekkie jednostki zwiadowcze, ewentualnie artyleria. Jeśli kilka jednostek stoi w jednym miejscu, żetony elegancko układają się w kolumienki, które w jasny sposób pokazują jaka jest sugerowana siła wroga. Oczywiście wielkość żetonów nie zastępuje starego dobrego rekonesansu, który trzeba przeprowadzać przy pomocy lotnictwa albo wozów terenowych. R.U.S.E. to przede wszystkim gra o zdobywaniu i ukrywaniu informacji, więc znajomość zmierzających w naszą stronę sił nie raz i nie dwa uratuje nam skórę.

JAK SAM TYTUŁ WSKAZUJE (RUSE PO ANGIELSKU OZNACZA PODSTĘP LUB FORTEL) W TEJ GRZE GŁÓWNE SKRZYPCE GRAJĄ NIECZYSTE ZAGRYWKI

Przybliżanie i oddalanie kamery, oprócz oczywistych funkcji estetycznych, pełni także rolę elementu interfejsu. To doskonale pokazuje sposób myślenia ludzi z Eugene Systems – gra ma być przede wszystkim przystępna. Jeśli kamera jest blisko ziemi, możemy bezproblemowo rozkazywać poszczególnym oddziałom. Zaznaczamy pojedynczy czołg, czy pluton piechoty i dokładnie wskazujemy mu cel, do którego ma zmierzać. Oczywiście kilka oddziałów da się zaznaczyć przytrzymując prawy cyngiel, ale zamiast tego można też po prostu oddalić kamerę. Im większe pole widzenia, tym więcej jednostek jest składanych na pojedynczą kupkę, którą potem łatwo przesuwać po całej mapie.

Za wydawanie rozkazów odpowiadają właściwie dwa przyciski (A/X i B/Kółko), analogi służą do przesuwania kamery i wybierania celów, więc grę obsługuje się bajecznie wręcz prosto. Jeszcze w żadnym konsolowym RTSie nie czułem takiej swobody wydawania komend i nie radziłem sobie tak sprawnie z przesuwaniem oddziałów we wskazane miejsca. I to po nie więcej, jak dwóch czy trzech minutach treningu! Jeśli kiedyś przyznawane będą nagrody za przełomowo zaprojektowane interfejsy w grach, R.U.S.E. bezsprzecznie powinna być nominowana. I miałaby spore szanse na zwycięstwo.

☐ Blisko, coraz bliżej chciałoby się zakrzyknąć. Przy maksymalnym przybliżeniu grafika robi całkiem spore wrażenie swoją szczegółowością, ale trudno połapać się w sytuacji



☐ Cele misji są jasno oznaczone na mapie, więc od razu wiadomo na których punktach trzeba się koncentrować. ☐ Przesuwanie jednostek jest proste i intuicyjne, a całość troszkę przypomina grę akcji

NÓŻ W PLECY I WIATR W OCZY

Jak sam tytuł wskazuje (ruse po angielsku oznacza podstęp lub fortel) w tej grze główne skrzypce grają nieczyste zagrywki. Wojna jest sztuką zaskakiwania przeciwnika, a twórcy zrobili wszystko, by tę charakterystyczną jej cechę oddać. Oczywiście, można powiedzieć, że przecież w innych grach są niewidzialne jednostki, które można wysłać na zaplecze armii wroga. Albo oddziały rozpoznawcze, które szybko i sprawnie wykryją zbliżające się natarcie. Ale w R.U.S.E. podstępy awansowały do roli integralnej części rozgrywki.

Wszystko za sprawą dziesięciu kart, które zagrywa się na poszczególnych sektorach mapy. Każda z nich ma inne działanie. Blitz przyspiesza ruchy jednostek i szybkość produkcji, co w sytuacjach podbramkowych może okazać się nieocenione. Rozszyfrowanie pokazuje dokąd zmierzają jednostki przeciwnika, a Szpieg ujawnia jego siły. Cisza radiowa pozwala ukryć swoje oddziały, które pozostają niewidzialne aż do chwili nawiązania kontaktu wzrokowego z wrogiem. Terror sprawia, że nawet lekko nadgryziona wraża jednostka zaczyna uciekać z pola bitwy, a Fanatyzm, wręcz przeciwnie, zmusza wojsko do walki do ostatniej kropli krwi. Niektóre z podstępów przydają się także jako przeciwdziałanie na zagrywkę przeciwnika. Na przykład Terror kontrowany jest Fanatyzmem, a Rozszyfrowanie można zniwelować używając Ciszy Radiowej. Wystarczy tylko szybko myśleć i równie szybko reagować.

W początkowej fazie produkcji kart było znacznie więcej, a wybranie ostatecznej dziesiątki stało się jednym z największych wyzwań stojących przed Eugene Systems. Autorzy twierdzą, że dzięki długim testom zestaw, który znalazł się w grze, jest idealnie zrównoważony i przemyślany. I rzeczywiście, na własnej skórze przekonałem się, że podstępy mają w tej grze absolutnie kluczowe znaczenie. W trakcie meczu z jednym z kolegów, spokojnie młóciłem jego siły na głównym froncie, powoli zbliżając się do bazy. Nagle okazało się, że przeciwnik, korzystając z Ciszy Radiowej i Blitza podprowadził na moje tyły niewielki oddział czołgów wspierany artylerią dalekiego zasięgu. Zanim udało mi się zareagować, było już za późno – moje zaplecze zostało prawie całkowicie zniszczone, a ja mogłem tylko patrzeć, jak nieliczne pozostałe mi siły są nieubłaganie wykańczane przez słabsze, ale znacznie liczniejsze jednostki wroga.

Takie sytuacje są normą w R.U.S.E., zwłaszcza jeśli gramy w trybie dla wielu graczy. Sztuczna Inteligencja atakuje w dość przewidywalny sposób, ale mimo wszystko potrafi nieprzyjemnie zaskoczyć, szczególnie na wyższych poziomach trudności. Niełatwo jest także wygrać mecze skirmishowe. Maszyna naciera bez litości, produkując dziesiątki jednostek, sensownie używając kart podstępów i bezlitośnie wykorzystując luki w naszej linii obrony.

Na szczęście autorzy wpadli na genialny w swojej prostocie pomysł, pozwalający graczowi własnoręcznie ustalić sposób zachowania Sztucznej Inteligencji. Chcemy potrenować walkę z czołgami? Proszę bardzo – wystarczy kliknąć, a SI zajmie się produkowaniem ciężkiego sprzętu. Nie radzimy sobie z atakami

MOVE! IT'S A KINESPODZIANKA!

Już na samym początku pokazu autorzy zapowiedzieli, że na koniec czeka nas niespodzianka. Początkowo obstawialiśmy pokaz broni atomowej, bo taka w grze ponoć się znajduje, ale rzeczywistość okazała się nieco bardziej prozaiczna i przy okazji ciekawsza. Senior producer, czyli po naszemu kierownik produkcji, Mathieu Girard w pewnym momencie wyciągnął zza pazuchy... kontroler Move i zaprezentował nam współpracę R.U.S.E. z tym nowym peryferium. Urządzenie zdawało się działać bardzo sprawnie, umożliwiając bezstresowe, szybkie i dokładne wydawanie rozkazów, choć dało się zauważyć drobne błędy. Autorzy ciągle jeszcze pracują nad wyregulowaniem całości.

Rzecz jasna, że natychmiast padło pytanie o obsługę Kinecta. I tu czekała nas znacznie większa niespodzianka – otóż według słów autorów, Kinect zabiera zbyt dużo mocy obliczeniowej konsoli (sic!), by wykorzystać go w hardkorowej grze, jaką jest R.U.S.E. Szkoda, bo ten tytuł aż się prosi o kontrolowanie go przy pomocy gestów. To także zły prognostyk dla innych hardkorowych gier. Czyżby casualowy zestaw zaprezentowany na E3 nie był przypadkiem?

□ Chwilami można mieć wrażenie, jakby oglądało się rekonstrukcje słynnych bitew w programie dokumentalnym. Takie strzałki to pamiętamy jeszcze z Wielkiej Wojny Ojczyźnianej

lotnictwa? Bach i wróg zarzuca nas samolotami. Schematy dość dokładnie pokrywają wszystkie aspekty dowodzenia, pozwalając wytrenować się przed rozpoczęciem kariery sieciowej.

ŚMIERĆ BOHATEROM

Tryb multi jest istotą każdego RTSa. Mało kto zdaje sobie sprawę z tego, że strategie czasu rzeczywistego projektuje się najpierw pod kątem rozgrywki dla wielu graczy. I tak też było w przypadku R.U.S.E. W sumie w grze znajdzie się ponad dwieście jednostek. Autorzy tworzą zestaw jednostek, a potem długo i cierpliwe balansują siły. Każda z sześciu armii nastawiona jest na nieco inny styl gry. Amerykanie są dobrzy we wszystkim, ale też niczym się nie wyróżniają. Niemcy, jak łatwo się domyśleć, są specami od walki siłami pancernymi, z kolei Brytyjczycy mają świetne lotnictwo. Zastanawia mnie tylko kwestia armii francuskiej – powinna chyba mieć specjalną umiejętność poddawania się.

NIE SPODZIEWAŁEM SIĘ, ŻE W SKOSTNIAŁY GATUNEK RTS TAK PROSTYMI METODAMI MOŻNA WTŁOCZYĆ TYLE FAJNYCH PATENTÓW. NIE SPODZIEWAŁEM SIĘ, ŻE II WOJNA ŚWIATOWA JESZCZE MNIE ZAINTERESUJE

Żarty z Francuzów były mocno nie na miejscu, bo Eugene Systems ma swoją siedzibę niemal dokładnie w środku Paryża, ale mimo to zapytałem dlaczego do gry trafiła armia, która właściwie nie brała udziału w II wojnie światowej. Odpowiedź była dość pokrętna, ale sprowadzała się do tego, że autorzy R.U.S.E. zbyt przywiązani są do swoich głów, które potraciliby, gdyby w francuskiej grze nie było francuskich jednostek.

Osobiście armią francuską nie zamierzam grać ani chwili, ale nie zmienia to faktu, że jak na razie wszystko wskazuje na to, że autorom udało się stworzyć zrównoważone, godne siebie armie. W trakcie sesji miałem czas na rozegranie tylko jednego meczu versus, ale za to zagrałem także w trybie kooperacji. Jak wiadomo, obecnie żadna gra bez koopa obyć się nie może, więc znalazło się dla niego miejsce i w R.U.S.E. Podobnie jak w przypadku pozostałych elementów gry, także i tu wprowadzono kilka drobnych, lecz znaczących zmian. Poszczególne scenariusze koopowe, zamiast oddać graczom po prostu armię pod kontrolę i zasypać wrogimi oddziałami, zmuszają do wybrania określonego rodzaju wojsk. Jedna osoba kieruje czołgami i artylerią przeciwpancerną, druga ma samoloty i działka obrony przeciwlotniczej. Jeden gracz naciera sterując tylko oddziałami piechoty, podczas gdy drugi dowodzi lekkimi jednostkami pancernymi. Taki podział po raz kolejny udowadnia, że w koopie nie chodzi po prostu o to, żeby dwóch kolesi łomotało Sztuczną Inteligencję. Dobry tryb kooperacji musi wprowadzać mechanizmy, które tę współpracę niejako wymuszają i karzą za jej brak. Tak jak samotnie biegając w Left 4 Dead natychmiast natkniemy się na jednego z Zarażonych, albo na Hordę, tak i w R.U.S.E. granie solo szybko kończy się porażką. Gracze muszą się uzupełniać, dbać o kompana i pomagać mu, gdy zbliżają się do niego siły, z którymi samodzielnie nie ma szans sobie poradzić. W praktyce wszystko działa jak złoto, choć nie da się ukryć, że skoordynowanie działań jest znacznie łatwiejsze na papierze, niż w trakcie zaciętej bitwy.

Od strony technicznej R.U.S.E. raczej przełomem nie będzie, choć trzeba przyznać, że skala zoomowania jest imponująca. W jednej chwili wisimy dobrych kilka kilometrów nad mapą i wtedy okazuje się, że leży ona na stole w pomieszczeniu sztabowym, by potem, jednym ruchem analoga, przesunąć się tuż nad powierzchnię ziemi, skąd widać jak czołgi wzbijają kurz pędząc przez pustynię, a żołnierze bohatersko giną pod ostrzałem artylerii. Grafika jest ładna i co najważniejsze, nawet w trakcie największych starć animacja była płynna. Warto też wspomnieć pierwszorzędne efekty specjalne towarzyszące wybuchom i gwałtownym starciom.

Z drugiej strony, muszę przyznać, że rzadko kiedy miałem czas na podziwianie detali, bo większość gry spędziłem na pół-przybliżeniu, które przejrzyście pokazuje sytuację na froncie, jednocześnie umożliwiając wydawanie dokładnych rozkazów. Taki jest już urok strategii, że oprawa pełni w nich zwykle rolę drugorzędną.

R.U.S.E. zrobiła na mnie wrażenie i to mimo mojego bardzo chłodnego nastawienia do tematu. To taka klasyczna gra z cyklu „nie spodziewałem się". W tym przypadku nie spodziewałem się, że w skostniały gatunek RTS tak prostymi metodami można wtłoczyć tyle fajnych patentów. Nie spodziewałem się, że II Wojna Światowa jeszcze mnie zainteresuje. Wreszcie, nie spodziewałem się (oj, zupełnie się nie spodziewałem), że ten RTS tak genialnie pasuje do konsoli. Od razu czuć, że to gra projektowana z myślą o użytkownikach padów – cały jej koncept podporządkowany jest prostocie obsługi. Eugene Systems udało się oddać istotę gier strategicznych czasu rzeczywistego, jednocześnie niemal całkowicie rezygnując z tych elementów, które na konsolach po prostu nie działają. Teraz pozostaje mieć nadzieję, że niezbyt przychylni temu gatunkowi posiadacze xboksów i peestrójek odkryją i polubią ten wspaniały świat. **//zooltar**

□ Wbrew pozorom, te pojazdy wcale się nie palą i nie zamienią się za chwilę w kule ognia. Wręcz przeciwnie – fanatyzm, jeden z podstępów, sprawia, że nasze oddziały walczą do śmierci i nigdy nie uciekają

JEAN-LUC PICARD OPOWIE WAM NAJNOWSZĄ PRZYGODĘ Z SERII CASTLEVANIA

Castlevania
Lords of Shadow

INFO
DEVELOPER: MERCURY STEAM
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: JESIEN 2010
KONSOLA: PS3, X360

Dotychczasowe, nieliczne próby podbicia serc graczy trójwymiarowymi Castlevaniami nie powiodły się. Nawet jeśli były to pozycje nienajgorsze, nie potrafiły oddać magii kryjącej się w tradycyjnej rozgrywce 2D. Dlatego też przez ostatnie kilka dobrych lat seria okupowała głównie konsole przenośne, gdzie nie musiała konkurować z kosztującymi dziesiątki milionów dolarów graficznymi popisami producentów. Przyszedł jednak czas, by licząca sobie prawie dwadzieścia pięć lat saga wróciła na konsole stacjonarne i zmierzyła się z uzurpatorami obecnie zasiadającymi na tronie najlepszych rozrywaczy piekielnego pomiotu na strzępy. Castlevania: Lords of Shadow to restart serii, mający pokierować ją na nowe tory. Skoro nie udało się przenieść oryginalnej Castlevanii w 3D, to czemu nie zaprojektować gry od samych podstaw?

KTO KOGO KOPIUJE?

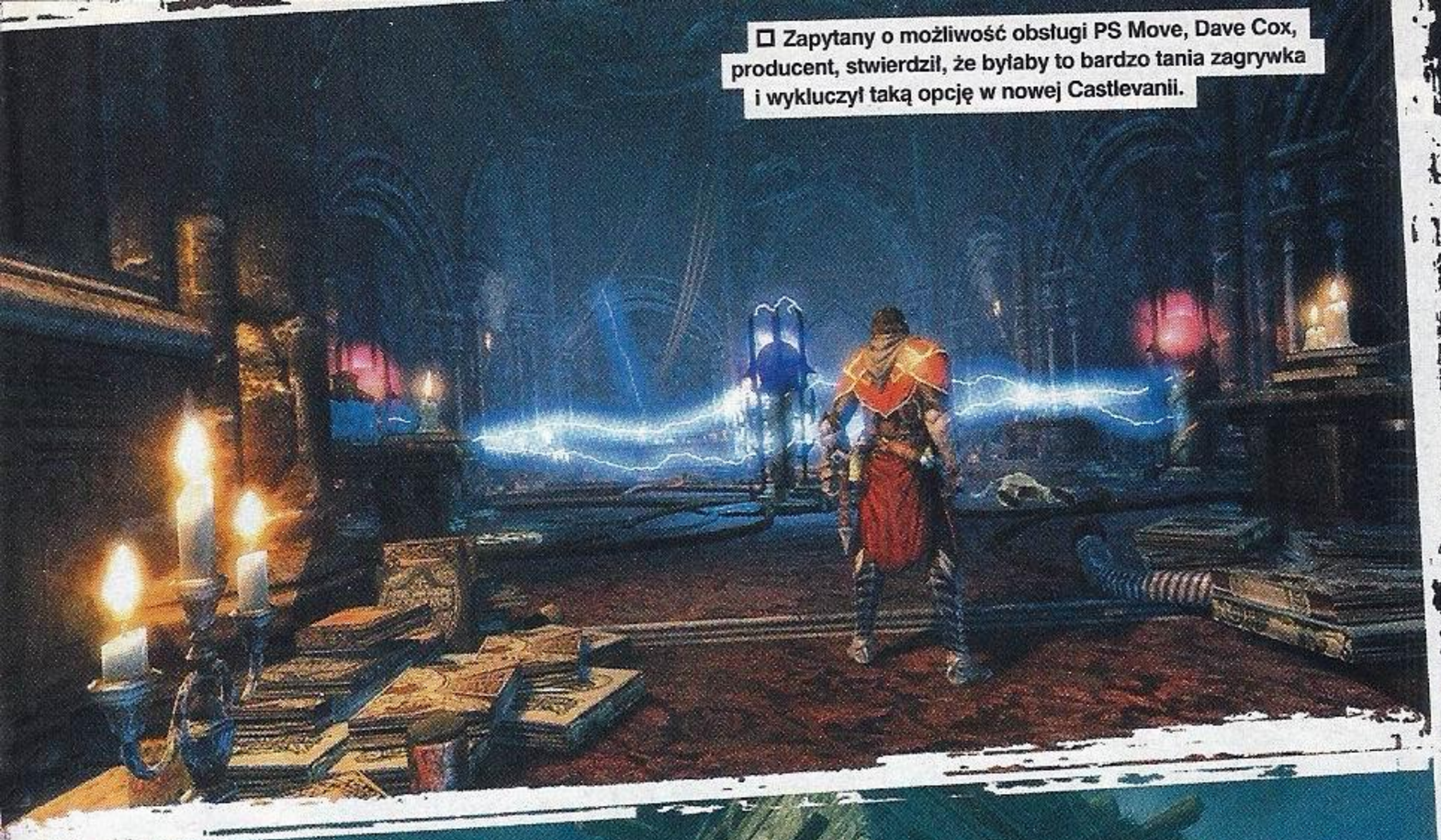
Z tymi podstawami to może lekka przesada, ponieważ Lords of Shadow wyraźnie przypomina God of War czy też Dante's Inferno. Jest piekielny pomiot, elementy platformowe, wielcy bossowie i tak dalej. Patrząc na to jednak z drugiej strony, czy wspomniane tytuły nie czerpały inspiracji z poprzednich gier o łowcach wampirów? W końcu wszystkie te elementy były z serią od dawna, tyle tylko, że to GoW czy DI były w ostatnich latach na topie – nie oznacza to, że to te produkcje wynalazły koło. W każdym razie, spór wydaje się czysto akademicki, a liczy się fakt, że Gabriel Belmont (bohater Lords of Shadow) zamierza zdetronizować Kratosa. Cel bardzo ambitny, ale i ambicji nie można odmówić twórcom. Tytuł jest wynikiem kooperacji aż trzech podmiotów. Główny producentem jest Mercury Steam, studio odpowiedzialne między innymi za Clive Barker's Jericho, jednak współpracuje ono blisko z Konami Europe. To jednak nie koniec, bo swoje trzy grosze dorzuca Hideo Kojima ze swoim Kojima Productions. Zdaje się, że Hideo pełni funkcję doradczą (pomógł między innymi zaprojektować głównego bohatera) oraz promocyjną. W końcu „nowa Castlevania zaprojektowana przez Kojimę" brzmi lepiej niż „nowa Castlevania". O tym, jak wielkie nadzieje Konami wiąże z tym tytułem (ergo, pompuje weń kasę) niech świadczy fakt, że premiera jest planowana na sam środek okresu przedświątecznego – czyli okresu, z którego uciekają wszystkie średniaki.

BAJKA NA DOBRANOC

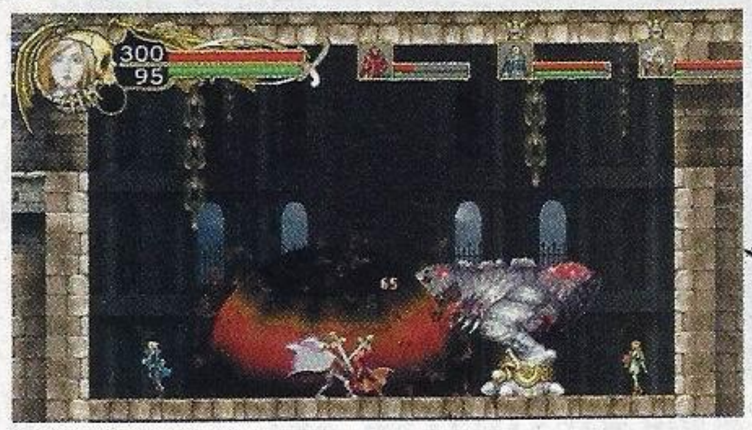
Elementem, który ma wyróżnić LoS spośród innych slasherów, jest fabuła. Główny bohater, Gabriel Belmont, wyrusza do zamku Draculi, ponieważ chce ożywić swoją zmarłą ukochaną. Brzmi dość standardowo, ale autorzy zarzekają się, że potrafią na tej podstawie stworzyć naprawdę intrygującą historię. A przynajmniej interesująco ją przedstawić, w co akurat jestem w stanie uwierzyć. Do projektu zaangażowano samego Patricka Stewarta, znanego bliżej jako kapitan statku Enterpreise, który podłoży głos pod Zobeka, kolejną nową postać w uniwersum. Siwowłosy Zobek w pierwszej kolejności odgrywa rolę narratora opowiadającego historię wyprawy Gabriela, ale od czasu do czasu włącza się do akcji i walczy u boku bohatera. Jak się jednak zdaje, nie będzie grywalną postacią, więc nie ma co sobie robić nadziei na tryb kooperacji. Pozostanie nam cieszyć się rewelacyjnym głosem Stewarta, co samo w sobie sprawia, że jestem ciekawy co z wysiłków Mercury Steam wyniknie. Tutaj jednak jeszcze mała uwaga: skoro to restart serii, to wydarzenia w grze mają się nijak do poprzednich odsłon. Autorzy chcą udobruchać fanów, dlatego też pojawią się znane

□ Nacisk na fabułę i Hideo Kojima jako doradca – te dwa elementy bardzo do siebie pasują. Ciekawe, czy doczekamy się kilkudziesięciominutowych scenek przerywnikowych.

Na każdą prawdziwą Castlevanię składają się trzy elementy: sekcje platformowe, walka oraz zagadki. Tak też będzie i w tym wypadku



□ Zapytany o możliwość obsługi PS Move, Dave Cox, producent, stwierdził, że byłaby to bardzo tania zagrywka i wykluczył taką opcję w nowej Castlevanii.



NIE JEDYNA TAKA CASTLEVANIA

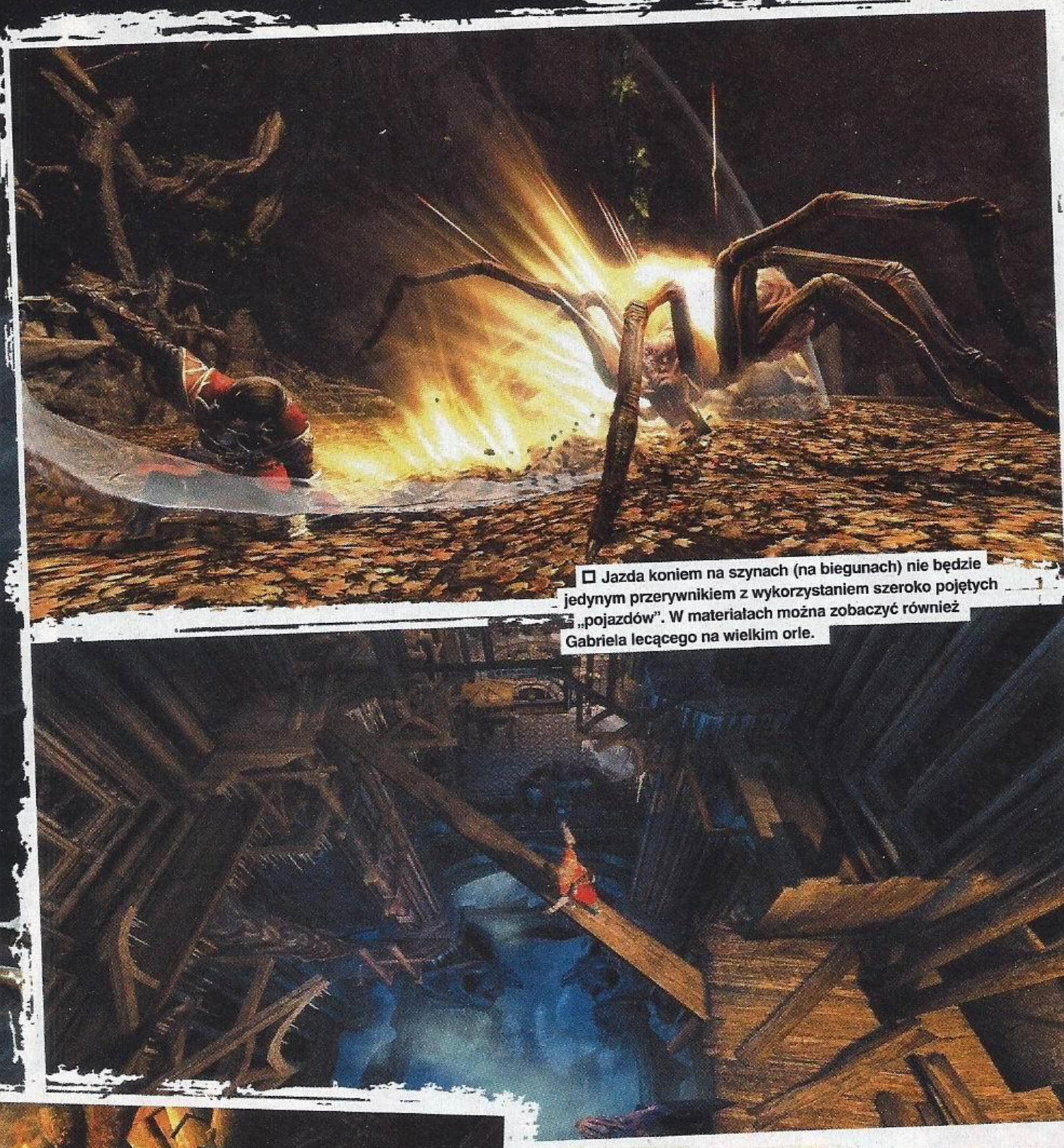
Lords of Shadow to obecnie najważniejszy tytuł spod szyldu wampirzej serii. Nie oznacza to jednak, że jest to jedyna propozycja dla fanów Castlevanii, zwłaszcza że LoS zdaje się celować w przyciągnięcie nowej publiki. Nie tak dawno na WiiWare (usługa pozwalająca ściągać małe gry na Wii) pojawił się remake pierwszej gry z serii na GameBoya, zatytułowany Castlevania The Adventure Rebirth. Z kolei posiadacze iPhone'a mogą się cieszyć dość nietypową pozycją o nazwie Castlevania Puzzle: Encore of the Night, stanowiącą wariację na temat Puzzle Quest w klimatach dyskutowanego uniwersum. O wiele ciekawszy tytuł zmierza na XBLA – mowa oczywiście o Harmony of Despair. Ta z pozoru klasyczna, dwuwymiarowa Castlevania zaoferuje wachlarz bohaterów z poprzednich części oraz tryb kooperacji dla nawet sześciu osób. Wspólne rozwiązywanie zagadek, osłanianie siebie nawzajem oraz zespołowe znajdowanie patentu na bossów brzmi jak dobra zabawa. Mówi się o wersji na PSN, ale na razie pozostaje ona w sferze plotek.
Jak widać, Konami nie odcina się od wieloletniej tradycji serii i jeśli Lords of Shadow nie wypali, zapewnie chętnie powrócą do sprawdzonej formuły.

□ Z początku Gabriel będzie spotykał na swojej drodze głównie maszkary, pokroju wargów czy impów. Ale z czasem napotykane wampiry przybiorą bardziej arystokratyczny charakter.

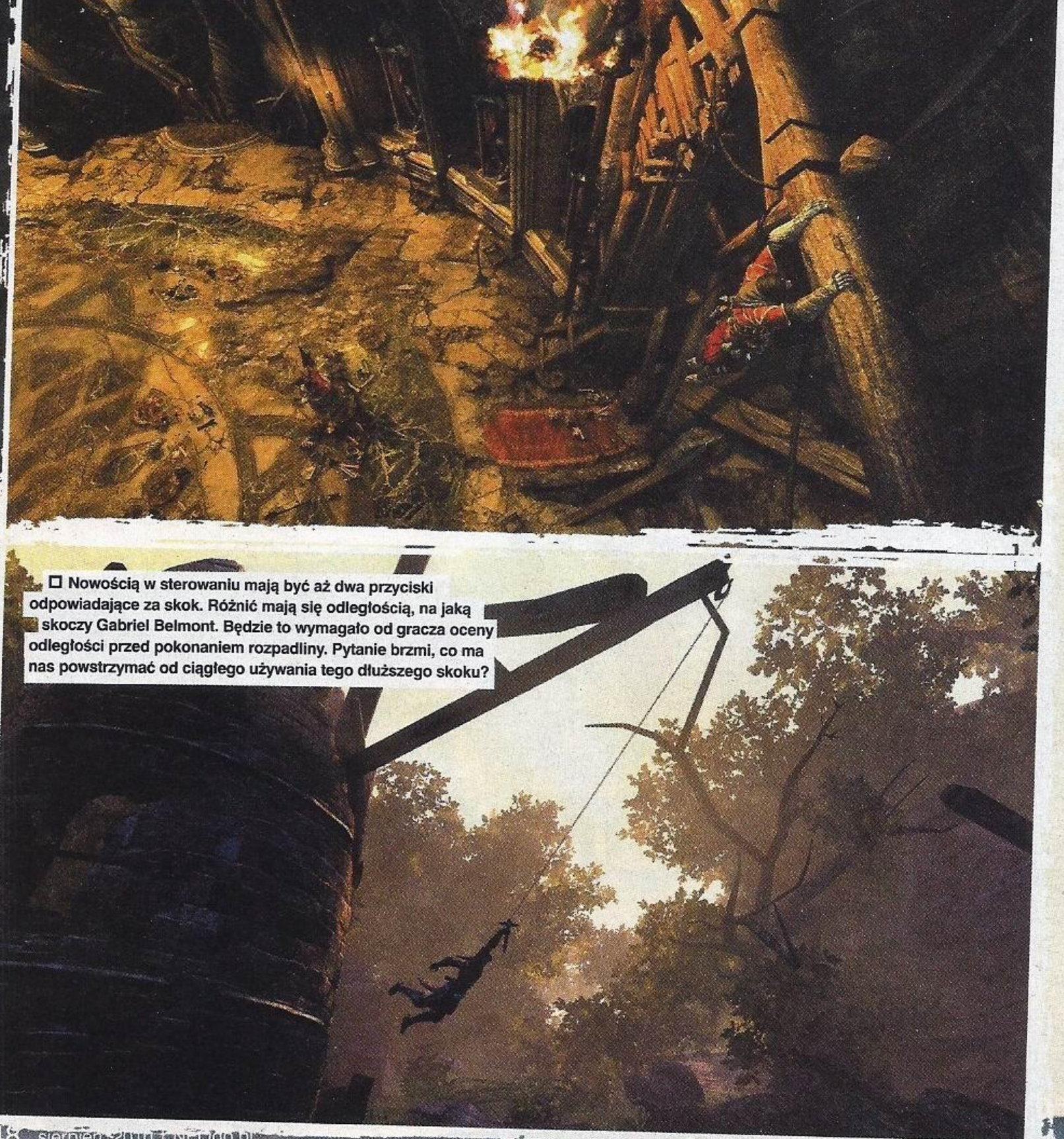
CASTLEVANIA 3D

Seria święciła swoje największej tryumfy w czasach ośmiu i szesnastu bitów, i od tamtego czasu nie udało się jej powrócić do pełni chwały. Również przejście w trzeci wymiar nie okazało się tak bezbolesne, jak w przypadku bardzo podobnego pod względem rozgrywki Metroida. Pierwsza Castlevania w 3D (i zatytułowana po prostu Castlevania) ukazała się w 1999 roku na Nintendo 64 i choć w tamtym czasie otrzymała całkiem przychylne recenzje, nie zapisała się złotymi zgłoskami w historii gier video. Były ku temu dwa główne powody: nieokiełznana kamera, strasznie utrudniająca grę oraz brak opcji sejwowania wbudowanej w cartridge (konieczny był zakup Memory Pack, którego praktycznie nikt nie posiadał). W tym samy roku na N64 wyszedł prequel zatytułowany Legacy of Darkness, który zawierał także lekko poprawioną pierwszą część gry.

Na kolejną Castlevanę w 3D było trzeba czekać do roku 2004, kiedy to na PS2 pojawiło się Lament of Innocence. Mimo ocen w okolicach ósemki, gra nie otworzyła nowego rozdziału w historii serii, choć rok później doczekała się (niebezpośredniej) kontynuacji w postaci Curse of Darkness. Jak można domyślić po pięcioletnim oczekiwaniu na LoS, również ta próba nie okazała się wielki sukcesem.



☐ Jazda koniem na szynach (na biegunach) nie będzie jedynym przerywnikiem z wykorzystaniem szeroko pojętych „pojazdów". W materiałach można zobaczyć również Gabriela lecącego na wielkim orle.



☐ Nowością w sterowaniu mają być aż dwa przyciski odpowiadające za skok. Różnić mają się odległością, na jaką skoczy Gabriel Belmont. Będzie to wymagało od gracza oceny odległości przed pokonaniem rozpadliny. Pytanie brzmi, co ma nas powstrzymać od ciągłego używania tego dłuższego skoku?

już postacie bądź miejsca, ale w zupełnie nowym kontekście. Jak mówią producenci, dwadzieścia pięć lat historii serii to byłoby za dużo dla nowych graczy, których chcą za wszelką cenę pozyskać. Czerpać satysfakcję z przygód Gabriela ma każdy, a nie tylko hardkorowi miłośnicy księcia Draculi.

TRZY OBLICZA

Na każdą prawdziwą Castlevanię składają się trzy elementy: sekcje platformowe, walka oraz zagadki. Tak też będzie i w tym wypadku, ale na razie najwięcej wiemy o dwóch pierwszych aspektach. Na temat zagadek autorzy milczą, ale patrząc na inne gry z gatunku, raczej ciężko się spodziewać czegoś więcej, niż przestawiania dźwigni. Choć odrobina pomyślunku przyda się także podczas walk, zwłaszcza z potężniejszymi przeciwnikami. Przykładowo, jeden z mini-bossów, wielki i tłusty rzeźnik, dzierży klucz, który jest potrzebny Gabrielowi, by kontynuować misję. Problem w tym, że koleś nie bardzo jest bohaterem zainteresowany, a nie ma się jak do niego dostać, trzeba więc zwabić go kawałem gnijącego mięcha. Kiedy już wychynie ze swojej kryjówki i rozpocznie się walka, należy z kolei uważać, by nie podreperował sobie zdrowia leżącym dokoła żarciem.

Podstawowym orężem w trakcie walki będzie tak zwany Combat Cross, czyli specjalny krzyż rozwijający się niczym miecz Ivy z Soul Calibura, tworzący w te sposób coś w rodzaju bicza, który przecież stanowi symbol serii. Dzięki niemu Gabriel może razić wrogów nie tylko przed sobą, ale i z boku czy tyłu. Nie sposób też nie zauważyć, że w praktyce działa to podobnie, jak ostrza Kratosa. Nowinką jest dodanie do broni jasnej i ciemnej magii. Wyprowadzając ciosy, gracz może się przełączać między jedną i drugą, nawet w trakcie kombosa, co skutkuje większymi bądź mniejszymi obrażeniami. Jak łatwo się domyślić, niektórzy przeciwnicy będą bardziej podatni na jeden z rodzajów magii, a w przypadku bossów zapewne będzie trzeba korzystać z obu jej rodzajów. W systemie nie zabraknie elementów rpg w postaci

☐ Jak wymiatanie krzyżem sprawdzi się w praniu, nie sposób teraz wyrokować. Wiadomo natomiast, że Lords of Shadow będzie grą przynajmniej ładną. Zwłaszcza efekty świetlne w skąpanej w deszczu wiosce robią wrażenie.

punktów doświadczenia, stanowiących w pewnym sensie walutę, bowiem to właśnie za nie będzie można odblokować nowe ataki i zwiększyć siłę rażenia oręża. Dotyczy to także dodatkowych broni, bez których żadna Castlevania nie może się obyć. Mam tu na myśli osikowe kołki, noże do rzucania czy też wodę święconą – wszystkie te wspomagacze wypadają z niszczonego w trakcie starć otoczenia. Autorzy starają się również upewnić, że gracze podczas walk będą stosować różnorodne zagrywki. Otóż przedmioty uzupełniające magię mają wypadać z pokonanych przeciwników, ale tylko pod warunkiem, że zostaną oni posłani do piachu wystarczająco skomplikowaną wiązanką. Podstawowe, trzyciosowe combo to nieco za mało.

By jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę, w kompletnym produkcie znajdą się sekcje „jeżdżone", choć w dość specyficznym sensie tego słowa. Jeden z zaprezentowanych fragmentów przedstawia Gabriela na grzbiecie wierzchowca, który pędzi przed siebie przez las i gracz nie bardzo ma nad nim kontrolę. Steruje wyłącznie Gabrielem, który musi pokonać wilkołaki dosiadające wargów (czyli tak właściwie wilki dosiadające wilków...). By to osiągnąć najpierw trzeba obić przeciwników krzyżem, a potem pomyślnie przejść przez króciutką sekwencję QTE: na ekranie pojawiają się dwa okręgi, mniejszy i większy, z których ten drugi szybko maleje – kiedy znajdzie się w tym pierwszym, należy wcisnąć przycisk i wykończyć w ten sposób wroga. Ot, taka odskocznia od wduszania przycisków wyświetlanych na ekranie.

KSIĄŻĘ TRANSYLWANII

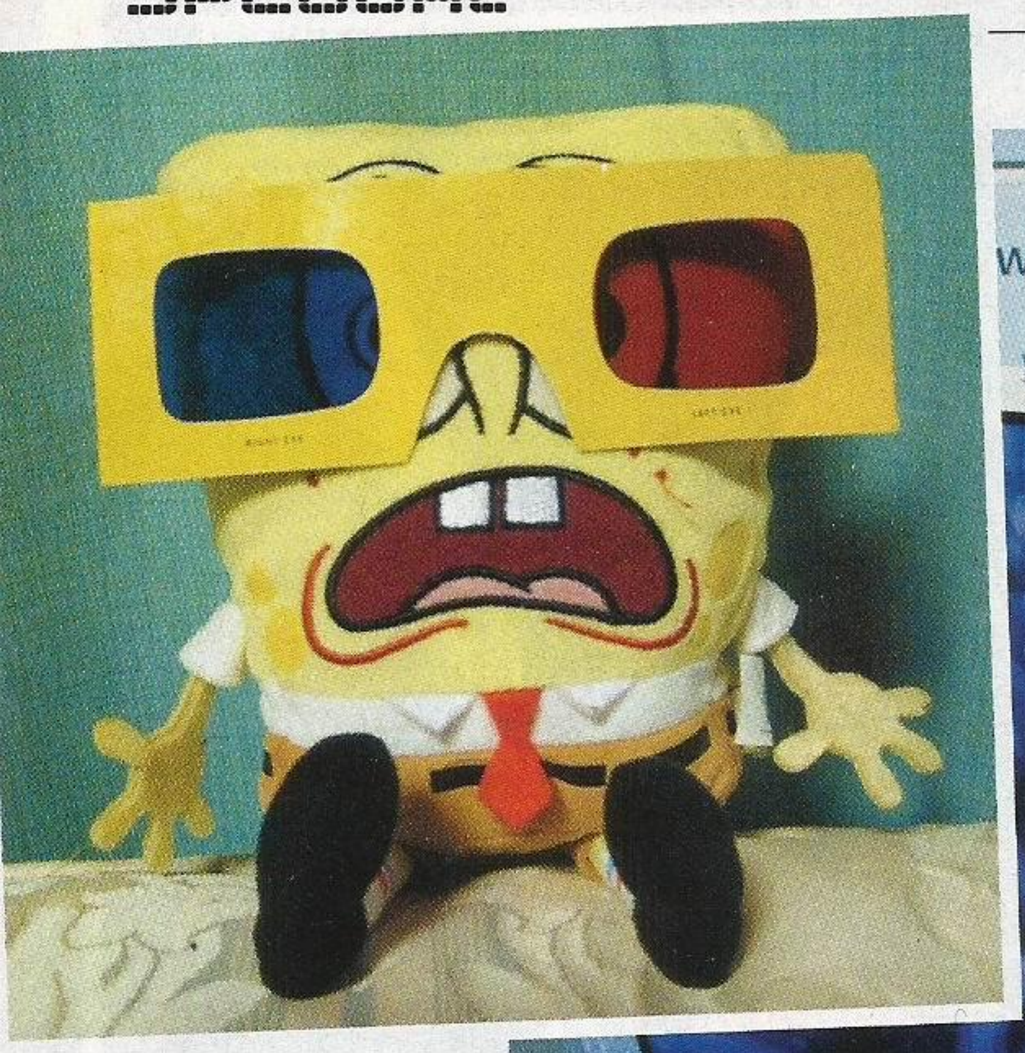
W całej tej bitewnej zawierusze, nie wolno zapominać o eksploracji. Tym razem świat gry będzie nieco bardziej ograniczony niż to, do czego przyzwyczaiły nas ostatnie części serii (zwane dość często „Metroidvania" – ponieważ eksploracja przypomina tę z serii Nintendo). Poszczególne plansze, których ma być w sumie ponad pięćdziesiąt, będą stosunkowo liniowe, by gracz się przypadkiem nie zgubił w drodze do celu. Na szczęście możliwy będzie powrót do już ukończonych misji, by odkryć ominięte wcześniej sekrety. Pomóc ma w tym sama gra, która pokaże ile procent udało się graczowi wycisnąć z danego poziomu – podobno wymaksowane do granic możliwości Lords of Shadow pokaże 200,6% ukończenia. Jak to wygląda, pokazuje jedna z pierwszych plansz, w której do zdobycia czeka ulepszenie miotanych sztyletów. Problem w tym, że aby je zdobyć, trzeba wpierw opanować umiejętność podwójnego skoku, co następuje kilka(naście) poziomów później. Ma to zachęcać graczy, by wracali do już ukończonych lokacji i oddawali się uważnej eksploracji.

Z tą ostatnią ściśle wiążą się elementy platformowe, które w tej części bardzo przypominają to, co prezentuje chociażby Książę Persji. Wiadomo, bieganie po ścianach, chwytanie się wystających krawędzi i te sprawy. Autorzy z Mercury Steam zapowiadają, że podczas tych fragmentów kamera ustawi się na z góry ustalonej pozycji, by gracz nigdy nie miał wątpliwości, w którym kierunku ma skoczyć. Tak to przynajmniej wygląda na papierze, bo w praktyce sami wiemy, jak to z ujęciami kamery bywa – czasami widać wszystko, oprócz tego, co ważne.

CIEŃ TYTANÓW

Skrzyżowaniem, na którym spotykają się walka, platformówka i zagadki, są starcia z wielkimi bossami, zwanymi tutaj Tytanami. Mają to być długie i wymagające pojedynki, stanowiące w istocie osobne plansze. Jeśli w tym momencie pomyśleliście o Shadow of the Colossus, to bardzo dobrze, bo to jest właśnie to, co twórcy Castlevanii chcą osiągnąć. Gracz będzie musiał się na bossów wspinać, skakać pomiędzy poszczególnymi partiami ich monstrualnych ciał za pomocą krzyża-bata, by ostatecznie dostać się do ich pięt achillesowych, które niestety nie będę na wysokości pięt. Wszystkie te akcje gracz ma wykonać samodzielnie i w czasie rzeczywistym, bez pomocy sztuczek w rodzaju sekwencji QTE. Choć inspiracje autorów i w tym wypadku są oczywiste, to nie sposób nie przyklasnąć takiemu rozwiązaniu – dobrze zrealizowany, może to być najmocniejszy punkt gry. Jak już pisałem, przekonamy się o tym pod koniec roku, o ile nie przydarzy się jakaś obsuwa. Wszystko zależy od tego, czy wydawca będzie zadowolony z efektu końcowego i dostrzeże szansę dla tej gry w okresie, kiedy półki pękają od największych hitów. W końcu, powiedzmy sobie szczerze, twórcy Clive Barker's Jericho to nie jest studio z pierwszych stron pism branżowych. Z drugiej strony, nad całością pieczę trzyma Hideo Kojima. Może więc z tego wyjść gra bardzo dobra. Pytanie brzmi: czy również dobra Castlevania? //**Kaxi**

Poszczególne plansze, których ma być w sumie ponad pięćdziesiąt, będą stosunkowo liniowe, by gracz się przypadkiem nie zgubił w drodze do celu



W nasze życie co chwila z butami wchodzą nowe technologie. Niektóre rozsiadają się wygodnie, zakładają kapcie i zostają na dłużej. Inne wpadają na chwilę, trochę potupią, nabłocą i odchodzą niechciane, a jeszcze inne przemykają w cichobiegach nie zostawiając nawet śladu

REWOLUCJA 3D?

Wiadomo, bez komórki oraz internetu nie wyobrażamy już sobie życia, choć jeszcze 10 lat temu wcale nie było to takie oczywiste. Ale czy ktoś pamięta jeszcze laser disc lub wirtualną rzeczywistość, która tak rozpalała nas na początku lat 90. XX wieku? Idąc tym tropem – czy wyobrażamy sobie życie bez telewizji HD? Niby nie, ale... Na razie raczej bez telewizora niż telewizji, bo większość rodzimych nadawców i tak nie oferuje wystarczającej liczby kanałów HD, co kłóci się z ilością sprzętu do ich odbioru w marketach. I ludzi, którzy kupują 50 cali Full HD, żeby oglądać „Na Wspólnej" z anteny pokojowej. Ale to się powoli zmienia i za jakiś czas wszystkie kanały TV będą w HD. Tyle, że technologia HD jeszcze nie zdążyła się na dobre zadomowić, a producenci sprzętu już dodali do niej kolejne dwa ekscytujące znaki – 3D, które mają wymusić kolejną wymianę sprzętu, co raczej nie spotka się z entuzjastycznym przyjęciem konsumentów, którzy pamiętają, że kiedyś telewizor mógł służyć nawet ponad dekadę. Ja pamiętam, i pamiętam też podstawową zaletę konsol – można je było podłączyć do każdego telewizora i efekt, z grubsza, był ten sam i nie trzeba było kupować nowego telewizora do nowej konsoli. Te czasy powoli odchodzą w niepamięć.

PODSTAWY EKONOMII

Nasz globalny świat rządzi się prawem nieustannego wzrostu, który wymusza wprowadzanie nowych rozwiązań, by zapewnić firmom dopływ pieniędzy i uchronić je przed spadkami wartości akcji na giełdzie. Problem leży w tym, że im bardziej firma rośnie, tym więcej musi zarabiać, żeby dalej rosnąć, i tak, przynajmniej w marzeniach menadżerów i maklerów, w nieskończoność. Stąd współczesna gospodarka nie opiera się na trwałości

produktów, jak jeszcze kilkadziesiąt lat temu, a wprost przeciwnie – na nietrwałości i ciągłej zmianie. Za kilkanaście lat będziemy pewnie oglądać telewizję holograficzną, nad którą prace trwają pełną parą, a która wymaga mocy obliczeniowych i rozdzielczości na razie niedostępnych. Nie wątpię, że w międzyczasie dostaniemy jeszcze coś innego, równie „rewolucyjnego". Takie nowinki i wynalazki są wielkim firmom niezbędne do życia, a od mocy kampanii reklamowych zależy to, czy się do nich przekonamy. Ja osobiście do 3D przekonany nie jestem, choć efekt wizualny jest rzeczywiście niczego sobie.

Ostatnio o 3D – podobnie jak pięć lat temu było z HD – jest w świecie gier bardzo głośno. Głównie za sprawą dwóch koncernów – Sony i Nintendo. O tym, co oferuje Nintendo 3DS, przeczytacie w dedykowanym raporcie, na potrzeby tego artykułu wystarczy wiadomość, że na razie technologia zastosowana w przenośnej konsoli jest niemożliwa do wykorzystania w większej skali – ten sposób oszukiwania ludzkiego oka wymaga bowiem zajęcia odpowiedniej pozycji przed ekranem i każda jej zmiana powoduje „utratę" efektu 3D, co uniemożliwiałoby na przykład wspólne granie lub oglądanie filmów w 3D. Sony chce wykorzystać sposób jak na razie najlepszy, ale też zdecydowanie najdroższy i wymagający założenia specjalnych okularów, co z kolei kłóci się z wygodą oglądania czy też grania. Coś za coś.

NIEZBĘDNIK 3D

Zacząć należy od telewizora z logiem 3D i złączem HDMI 1.4a oraz odpowiedniego kabla. Ceny sprzętu są dość wysokie, ale oczywiście będą spadać i to zapewne dość szybko, a za jakiś czas wszystkie nowe telewizory będą obsługiwały 3D. Najtańszy znaleziony przeze mnie telewizor LCD z obsługą 3D kosztuje około 4 tysięcy złotych, jest to 40-calowy Samsung LE40C750, zaś plazma to pięćdziesięciocalowy Samsung PS50C7000 za około 6 tysięcy. Na razie format 3D najbardziej promuje Sony, Samsung (LCD i plazma), LG oraz Panasonic (plazmy). Za jakiś czas zapewne dołączą następni, jak choćby Philips, który niedawno zarzucił projekt stworzenia konsumenckiego telewizora autosteroskopowego 3D, czyli wykorzystującego taką samą technologię, jak Nintendo 3DS i zdecydował się na standardowe stereoskopowe 3D z aktywnymi okularami. Oczywiście każdy telewizor 3D jest normalnym odbiornikiem 2D, nie trzeba wszystkiego oglądać w pinglach.

Okulary z aktywną migawką (Active Shutter) – każda firma produkuje swoje okulary, które działają wyłącznie z jej modelami telewizorów lub odtwarzaczy Blu-ray, więc potem nie można dokupić np. kolejnej pary okularów innego producenta, bo są na przykład tańsze. Okulary synchronizują się z czujnikiem wbudowanym w obudowę sprzętu lub są sprzedawane w komplecie z nadajnikiem podobnym do tego, jaki jest wykorzystywany przez wiilota, który należy podłączyć do telewizora i umieścić tak, żeby nic nie zasłaniało sygnału. Okulary są zasilane albo z baterii albo mają wbudowany ładowany akumulatorek. Wprawdzie okulary często dodawane są „gratis" do telewizorów lub odtwarzaczy, ale same w sobie są drogie – kosztują kilkaset złotych, więc wydatek rodziny 2+2 może wynieść nawet około dwóch tysięcy złotych.

Źródło sygnału 3D. W tym momencie w naszym kraju w zasadzie wyłącznie odtwarzacz Blu-ray z logiem 3D. Najlepiej tej samej firmy, co telewizor, żeby nie było problemów z kompatybilnością. Jak wspomniałem – PlayStation 3 doczeka się aktualizacji, która umożliwi wykorzystanie jej, jako pełnoprawnego odtwarzacza filmów Blu-ray 3D, a na razie można pograć w kilka gier do ściągnięcia z PSN. Za jakiś czas pojawią się zapewne kolejne źródła sygnału 3D, jak set-top boxy czy dekodery dostarczane przez nadawców w rodzaju Canal+ lub n czy Cyfrowy Polsat, a także sieci kablowe. Ale na to jeszcze chyba w Polsce sobie długo poczekamy.

TRÓJWYMIAR W PRAKTYCE

Cała zabawa z trójwymiarem zaczyna się od tego, jak rozstawione są nasze oczy i sposobu łączenia i przetwarzania obrazów z obu oczu przez mózg. Czyli ze stereoskopowego widzenia, dzięki czemu łatwo nam oceniać odległość od przedmiotów, określać co jest bliżej, a co dalej. Pokrótce, każda technologia 3D polega na oszukiwaniu naszego mózgu za pomocą różnicowania obrazów przesyłanych dla lewego i prawego oka.

Niektóre dinozaury zapewne pamiętają trójwymiarowe filmy, które oglądało się przez czerwono-zielone okulary z tektury i folii. To wykorzystanie w kinematografii tak zwanego anaglifu – nałożenia dwóch różnokolorowych obrazów wykonanych z nieznacznym przesunięciem, oko przysłonięte przez czerwony filtr widzi elementy czerwone jako jasne, a zielone jako ciemne. Oko przysłonięte filtrem zielonym z kolei widzi elementy czerwone jako ciemne, a zielone jako jasne, co daje złudzenie głębi obrazu. Zalety są oczywiste – stosunkowo łatwo jest stworzyć taki obraz (obecnie zajmują się tym komputery), a okulary do jego oglądania są tanie, jak barszcz. Wadą jest fatalne odwzorowanie kolorów. Technologia anaglifowa już blisko sto lat temu była wykorzystywana w kinematografii!

Sukces Avatara jest gigantyczny i równie niespodziewany, technologia 3D zwana polaryzacją wykorzystana między innymi w IMAX (i sonowskim formacie RealD) jest już bardzo stara i nie do końca wiadomo, czemu tym razem aż tak bardzo „zaskoczyło". Chyba raczej dzięki zaawansowanej grafice niż 3D... W każdym razie, polaryzacja w skrócie polega na tym, że obraz z dwóch projektorów wyświetlany jest z przesunięciem odpowiadającym rozstawowi ludzkich oczu i ma różną długość fali, a specjalne okulary polaryzacyjne przepuszczają obraz o konkretnej fali do konkretnego oka blokując pozostałe, co znów daje złudzenie głębi. Wadami tego rozwiązania jest okazjonalne rozjeżdżanie się obrazów, zawroty głowy i uczucie nudności. No i poza tym okulary polaryzacyjne zaciemniają obraz, przez co zmniejsza się kontrast – wymaga to oglądania w ciemnych pomieszczeniach i stosowania mocniejszych projektorów do wyświetlania obrazu.

Najdroższe z „domowych" rozwiązań jest obecnie najmocniej promowane przez producentów sprzętu – zasadniczo polega na tym samym, co polaryzacja, ale w efekcie polaryzacji okulary są pasywne, a w tym wypadku w okularach zamontowane są ciekłokrystaliczne „przesłony" (Active Shutter), które po synchronizacji ze specjalnym telewizorem blokują pole widzenia danego oka, gdy na ekranie pojawia się klatka obrazu przeznaczona dla oka drugiego, co przy szybkim naprzemiennym wyświetlaniu obrazu daje złudzenie głębi. To rozwiązanie jest najbardziej „eleganckie", a efekt rozjeżdżania się obrazów jest stosunkowo rzadki. W tym momencie największą wadą jest cena okularów i samych nowych telewizorów. Okulary są jednak dodawane gratis, a ceny telewizorów na pewno spadną w ciągu najbliższego roku czy dwóch, a z drugiej strony – rosła będzie

liczba filmów i gier, które będą 3D wykorzystywały.

Jak widać, wszystkie rozwiązania wymagają noszenia okularów, dzięki którym można oszukać mózg i wmówić mu, że płaski obraz ma jednak głębię. Oczywiście w kinematografii od dawna stosuje się podobne sztuczki dające wrażenie perspektywy – jak choćby rozmazywanie elementów kadru będących w tle. Stąd też wielu filmowców i krytyków uważa 3D za bajerek, który niczego specjalnego do kina nie wnosi, poza okazjonalnym „wyjściem" z obrazu jakiegoś obiektu w stylu nasionka w Avatarze. A jak 3D może być wykorzystane w grach?

TRÓJWYMIAR W GRACH

3D w grach jeszcze bardzo długo, a być może na zawsze zostanie bajerkiem, być może pamiętacie – dwadzieścia lat temu pojawiła się konsola Sega Master System, do której można było podłączyć specjalne okulary z ciekłokrystalicznymi przesłonami (!), co dawało efekt głębi w tych całych ośmiu grach. Podobne eksperymenty robiło też Nintendo z Famicomem, czyli SNESem. I nie wymagało to kupowania nowego telewizora – okulary wykorzystywały to, że w klasycznych telewizorach obraz wyświetlany był z przeplotem. Czemu się nie przyjęło? Zapewne właśnie przez konieczność noszenia okularów, co jest podstawowym problemem każdego rozwiązania tego typu – jakoś ludziom nie bardzo chce się zakładać okulary, żeby obejrzeć film lub pograć. A już je noszącym tym bardziej.

Obecnie 3D wymaga kupienia nowego telewizora obsługującego tę technologię, co niestety wiąże się z wydatkiem rzędu nawet dziesięciu tysięcy złotych, co chyba niespecjalnie spodoba się ludziom, którzy musieli „więcej pracować" by kupić PS3 i telewizor Full HD, którego możliwości, tak na marginesie, PS3 i tak niezbyt często wykorzystuje. A z 3D jest jeszcze trudniej – dwukrotne zwiększenie liczy klatek obrazu wyświetlanych na sekundę, aby do każdego oka docierało przynajmniej 30 klatek (a nie 15, co wyglądałoby fatalnie) wymaga od twórców wielkiego wysiłku włożonego w kodowanie gry. Lub poświęcenia płynności czy też jakości grafiki. I tak na przykład ultrapłynny WipeOut HD normalnie wyciągał 60 klatek na sekundę, a w 3D już tylko 30 i to bez antyaliasingu. Dodatkowym wyzwaniem jest konieczność powstrzymania rozdzierania ekranu – screen tearing w 3D wygląda fatalnie, a to wymaga od programistów uzyskania nie tylko 30 klatek dla każdego oka, ale też odpowiedniej płynności wyświetlania animacji. Normalnie v-sync jest wyłączany, gdy animacja spadnie poniżej pewnego poziomu, ale w przypadku 3D powinien być zawsze włączony. Guerrillasom tworzącym Killzone 3 opadły szczęki, gdy dowiedzieli się, że będą musieli wycisnąć dodatkowe klatki animacji z silnika gry. Niestety, odbędzie się to kosztem jakości grafiki w Killzone 3, która – jak donoszą naoczni świadkowie – lepiej wygląda w „normalnym" HD niż w 3D. Ale podczas samej gry aż tak bardzo się tego nie odczuwa, za to uczucie immersji jest o wiele większe. I warte poświęcenia, bo jednak głębia robi swoje.

Sukces Avatara jest gigantyczny i równie niespodziewany, technologia 3D zwana polaryzacją wykorzystana między innymi w IMAX (i sonowskim formacie RealD) jest już bardzo stara i nie do końca wiadomo, czemu tym razem aż tak bardzo „zaskoczyło"

PLAYSTATION 3D

Wszyscy, którzy kupili PS3 głównie jako odtwarzacz Blu-ray, mogą odhaczyć jeden punkt z listy obowiązkowych 3D zakupów – konsola jako jedyny odtwarzacz Blu-ray na rynku już we wrześniu zostanie firmware'owo dostosowana do odtwarzania filmów 3D i obsługi HDMI 1.4a. Posiadacze zwykłych odtwarzaczy Blu-ray do wyboru będą mieli dwie opcje – zignorować 3D lub kupić nowy odtwarzacz. W tym momencie doradzałbym pierwszą z nich – filmów Blu-ray 3D na razie w zasadzie nie ma (a polskich wersji w ogóle), można kupić: Cloudy with a Chance of Meatballs, Disney's Christmas Caroll, Monster vs. Aliens (także w zestawie z okularami Samsunga), a Panasonic daje gratis Coraline i Ice Age: Dawn of the Dinosaurs. Jesienią pojawi się więcej filmów 3D, w listopadzie wyjdzie Toy Story 3, a w przyszłym roku oczywiście Avatar.

Na razie jednak PS3 (od firmware'u 3.30) obsługuje tylko gry 3D – PAIN, WipEout HD i SuperStardust HD oraz demo MotorStorm: Pacific Rift 3D. Jesienią pojawią się kolejne produkcje firmowane przed developerów Sony – Gran Turismo 5 oraz MotorStorm: Apocalypse, a w przyszłym roku LittleBigPlanet 2 oraz Killzone 3, na które szczególnie ostrzymy sobie zęby i tak naprawdę wtedy przekonamy się, czy warto zainwestować w telewizor 3D.

NIE WIDZĘ, NIC NIE WIDZĘ!

I nie zobaczysz, dopóki nie kupisz zestawu do odbioru telewizji 3D firmy... No niestety, zapewne nigdy nie zobaczysz efektu 3D. Dla ponad jednej dziesiątej ludzkości, czyli dla liczby większej, niż jest użytkowników facebooka, 3D jest niedostępne. Według badań 10 do 12 procent populacji ma zaburzone widzenie stereoskopowe, co sprawia, że oglądanie obrazu 3D w okularach jest dla nich tak samo fajne, jak bez – rozedrgany obraz, rozmazane kontury, ból oczu i głowy. Jednym słowem – nic przyjemnego. Ponadto 3D może powodować napady padaczkowe nawet u osób, które 3D widzą – ostrożność jest wskazana, a zanim wyda się pieniądze, warto przetestować sprzęt osobiście i zobaczyć, czy wszystko jest w porządku. Ból głowy, oczu oraz nudności mogą pojawić się po dłuższym graniu, maratończykom zaleca się więc przerwy lub wyłączenie 3D, gdy tylko nastąpią objawy. Wydaje się, że 12h z grą 3D będzie raczej niemożliwe.

A jak się gra? No bardzo fajnie, nie ma co, nie jest to może warte aż takich pieniędzy, ale rzeczywiście – wrażenie jest niezwykłe. W MotorStorm: Apocalypse gałęzie wydają się chłostać grającego po twarzy, a grudy błota lecą prosto do oczu, w Killzone 3 kule świszczą wokół głowy... Dodatkowo Sony zapewnia, że 3D sprawi, że będziemy mieli przewagę nad „płaskaczami" w tych grach. Mick Hocking z Sony twierdzi: „Dzięki 3D twój mózg może odebrać więcej informacji z obrazu, bo jest tam głębia. Okazało się, że dzięki temu gracze spisują się nieco lepiej niż bez 3D. Dla hardcore'owców oznacza to przewagę w rywalizacji – w symulatorze wyścigów możesz osiągnąć lepsze czasy, w strzelankach więcej fragów. Dla prawdziwego hardcore'owca coś, co może dać mu przewagę w rywalizacji, warte jest każdych pieniędzy." Oczywiście takie zapewnienia należy brać z przymrużeniem oka – po pierwsze Sony inwestuje w 3D ogromne pieniądze, więc pracownicy będą ten sprzęt wyłącznie zachwalać. A po drugie – jest to na razie nie do zmierzenia. Jeżeli okaże się, że na dziesięciu okrążeniach w Gran Turismo 5 doświadczony gracz osiągnie lepsze średnie czasy w 3D

3D W LOCIE

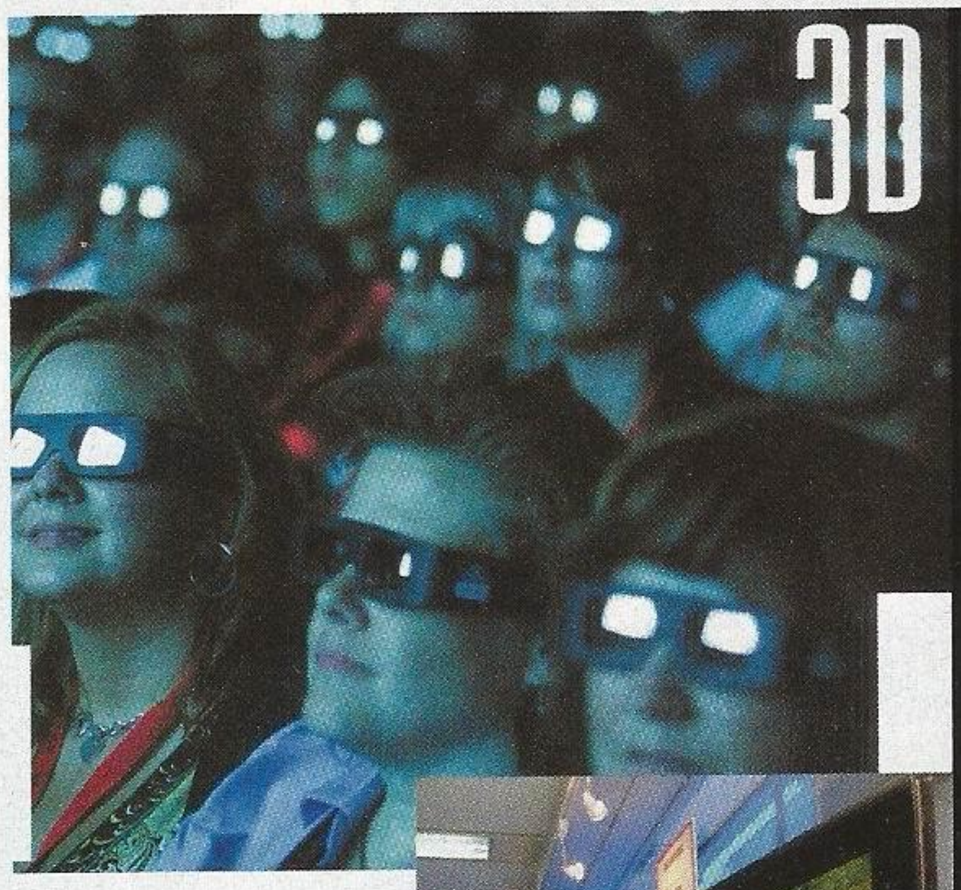
Niektóre telewizory 3D oferują konwersję obrazu z 2D do 3D w locie – innymi słowy, każdą klatkę cyfrowo przerabiają na dwie klatki dla każdego z oczu, żeby stworzyć iluzję głębi. W grach się to jednak nie sprawdzi, bo taki proces powoduje opóźnienie w sterowaniu. Tak więc gry, które nie wykorzystują 3D, nie staną się na takim tiwiku grywalnym Avatarem. Choć ponoć chodzą plotki, że Sony ma jakiegoś asa w rękawie i konwertowanie gier 2D do 3D leży w możliwościach samego PlayStation 3. Ale jeżeli nawet, to i tak potrzebny będzie telewizor 3D i okulary.

niż normalnie, wtedy można będzie przyznać Mickowi Hockingowi rację.

Sony wpadło na jeszcze jedno ciekawe rozwiązanie – split screen (a raczej split frame...) przez okulary 3D – każdy z graczy widzi przez okulary z aktywną migawką tylko te klatki obrazu, które są przeznaczone dla niego, co sprawia, że można grać na całym ekranie, a dodatkowo konkurent nie widzi tego co my, co jest „dość" przydatne w strzelankach wszelkiej maści. Patent świetny, choć nie wiadomo na razie, czy zostanie wprowadzony w życie.

SKOK W PRZYSZŁOŚĆ

Na razie 3D w grach na konsole stacjonarne pokazało wyłącznie Sony, Microsoft ponoć również chce się załapać na wagonik z napisem „trzyde", ale na razie nie wiadomo czy Xbox 360 jest w stanie to pociągnąć. Od początku było bowiem wiadomo, że jest słabszą konsolą niż PS3, ale jakoś w grach nie bardzo było to widać, być może okaże się, że nadmiar mocy PS3 ujawni się dopiero w grach wyświetlających obraz 3D. Na razie ciężko stwierdzić jak to będzie – MS nie musi podlizywać się producentom sprzętu video i może, jak to zrobił z Blu-rayem, zignorować 3D przynajmniej do momentu, gdy okaże się, że jednak warto inwestować. No i Sony ma jeszcze jedną ogromną przewagę – PS3 od samego początku miała port HDMI i to w standardzie 1.3, który we wrześniu zostanie kolejnym firmwarem podciągnięty do 1.4a, X360 wykorzystuje standard 1.2 bez możliwości upgrade'u. Przepustowość HDMI 1.2 wystarcza do przesłania obrazu 1080p/60 ze skompresowanym dźwiękiem przestrzennym, ale nic więcej, a 3D wymaga dużo większej liczby informacji. Standard 1.3 ma większy bandwitch, dzięki czemu można przesłać więcej informacji o obrazie, a tym samym wyświetlać prawdziwe 3D. Choć Sony ze względu na wydajność PS3 i tak ograniczyło gry 3D do rozdzielczości maksymalnie 720p i 30 klatek na każde oko. 1080p/60 klatek w 3D dopiero na PlayStation 4?

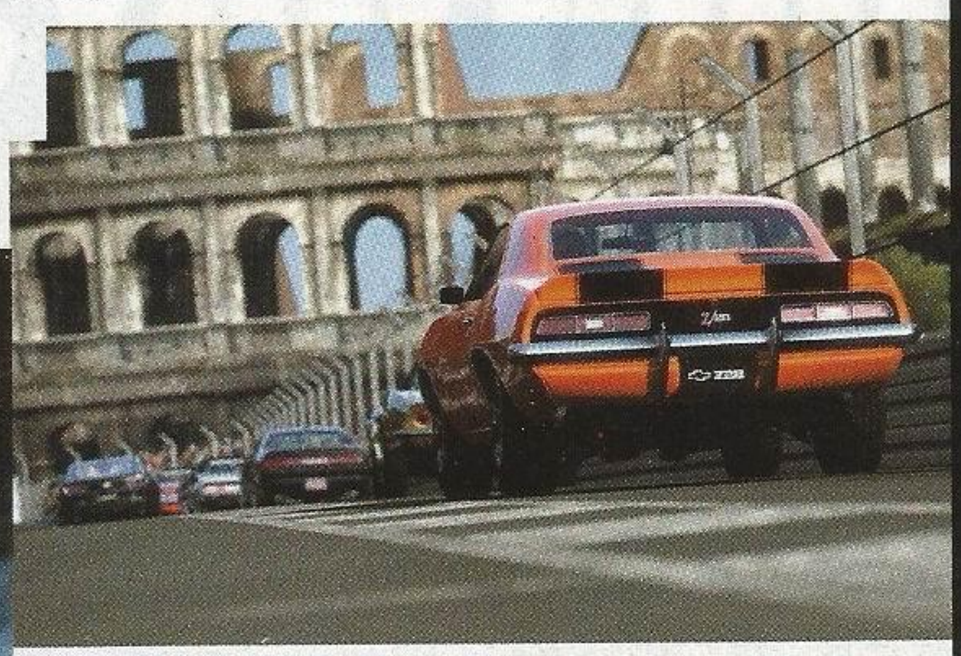


HOLLYWOOD W TRÓJWYMIARZE

Po gigantycznych pieniądzach, jakie zarobił Avatar (właśnie do kin weszła wersja reżyserska, celem jest dobicie do 3 miliardów zielonych jeszcze zanim film trafi do stacji TV i domowych odtwarzaczy) bogacze z Hollywood postanowili stać się jeszcze bogatsi. Stąd też w najbliższym czasie mnóstwo filmów powstanie w technologii 3D (jak choćby prequel Alien), a wiele starszych produkcji zostanie przetworzonych i wydanych ponownie w 3D. Planuje to zrobić na przykład George Lucas z całymi Gwiezdnymi Wojnami, podobny los czeka pewnie wiele starych hitów, zwłaszcza tych dla dzieci lub z dopasionymi efektami specjalnymi.

W tym i przyszłym roku na ekrany kin 3D wejdzie mnóstwo filmów. Część z nich zostanie nakręcona specjalnymi kamerami 3D, a w części efekty 3D zostaną dodane dopiero w postprodukcji. Różnicę jest mniej więcej taka, jak między Avatarem a Clash of the Titans. Tak czy inaczej, w tym i przyszłym roku w 3D zobaczymy między innymi: Resident Evil: Afterlife, Piła VII, Harry Potter i Insygnia Śmierci, Tron Legacy, Kung Fu Panda: The Kaboom Of Doom, Spider-Man 4 i Green Lantern.

Czy przyszłość należy do 3D w takiej formie, jaką proponują nam największe koncerny produkujące telewizory? Z jednej strony 3D jest kolejnym milowym krokiem (zaraz obok wynalezienia popkornu z mikrofali) w rozwoju kina domowego. Z drugiej – nie sądzę, żeby w ciągu roku czy dwóch standard się upowszechnił – jak wspominałem, ludzie nie po to kupowali nie tak dawno wielkie plazmy i LCD, żeby już zmieniać je na równie wielkie i jeszcze droższe twiki z funkcją 3D. Ale zapewne kiedyś to nastąpi, bowiem niedługo wszystkie nowe modele telewizorów będą 3D Ready. Gracze zaś są jedną z pierwszych grup docelowych, zwłaszcza ci, którzy mają PS3 – wiadomo bowiem, że są łasi na nowinki techniczne i dobrze sytuowani. Bo jednego można być pewnym – 3D to nie jest i jeszcze długo nie będzie zabawka dla biednych ludzi. //**Marcellus**



Killzone 3, Crysis 2 i Gran Turismo 5 mają nieść kaganek oświaty i przekonać nas, że 3D to nowe gorące... Nowy, niezbędny dodatek do gier. Uzbrajamy się w cierpliwość i czekamy.

3D READY?

GONZO: 3D w obecnej formie może najwyżej stać się fetyszem. Nie chodzi nawet o cenę odpowiednich telewizorów, bo na upartego już za kilka tysięcy można coś znaleźć i sprzęt będzie tylko tańszy. Ale nie wyobrażam sobie tego standardu na co dzień, dopóki wszystkie gry nie zaczną go obsługiwać. Fajnie, że szykują się Killzone 3, Crysis 2, Gran Turismo 5, ale to nadal wyjątki, a pewnie dopiero następna generacja sprzętu będzie w pełni przygotowana na wyświetlanie obrazu 3D bez straty jakości. A co z moją kolekcją Blu-rayów? Na śmietnik? Poza tym dużo nauczył mnie seans Mrocznego Rycerza i Avatara w kinie IMAX. Radochę porównywalną do oglądania tych filmów sprawiało mi zdejmowanie okularów i patrzenie, jak słabo wyglądają widzowie w wielkich brylach na nosie. Jakim cudem mam wmówić znajomym, że jak wpadają na imprezę, muszą wziąć ze sobą okulary warte kilkaset złotych, bo inaczej będą najwyżej mogli popatrzeć przez okno? Nie bardzo to widzę.

MIELU: 3D traktuję tak samo, jak machanie na ekranie, czyli wiiloty, move'y i inne kinecty – zwolennikiem nie jestem i wisi mi czy to się przyjmie, czy nie, ale być może nawet skuszę się, żeby pograć, jeśli zostanie to jakoś sensownie użyte w grze. Albo wpłynie pozytywnie na doznania płynące z rozgrywki. Przede wszystkim, nie jestem przekonany czy mam ochotę siedzieć przed ekranem w okularach. Dlatego tak bardzo przypadł mi do gustu 3DS, bo nie muszę robić nic, żeby zobaczyć obraz w 3D.
Inna sprawa, że na razie nikt nie udowodnił mi, że potrzebuję 3D i myliłem się przez tyle lat gapiąc się w płaski obraz. Jasne, MotorStorm: Apocalypse, Killzone 3, Crysis 2 czy Gran Turismo 5 w trzech wymiarach prezentują się wyśmienicie i byłem tak zaaferowany widząc je w 3D, że nie dostrzegłem ubytków w grafice. Te, jak wiadomo, są efektem ubocznym, którego rączej nie da się na razie wyeliminować.
Nie kupuję 3D w fpsach, bo tylko przeszkadza mi w skupieniu się i celowaniu. Co innego racery, jak nigdy dotąd czułem, że zbliżam się do zakrętu i jak nie zdejmę nogi z gazu, to stanie się coś nieprzyjemnego. A zatem wszystko zależy od tego, w jakich grach 3D zostanie zaimplementowane i w jaki sposób wpłynie na rozgrywkę. Ale rewolucją bym tego nie nazwał.

FAX: Pamiętam pierwszy artykuł o nadejściu ery HD grania w NEO Plus i ten szok, że trzeba zmienić telewizor. Naturalnie chwilę to trwało zanim ceny spadły do „normalnego poziomu" i mogłem sobie pozwolić na raty, które w sumie nadal spłacam. Podobnie jest z 3D. Zaskoczenie, że można w domu, oraz fakt, że 3D dotyczy nie tylko filmów, ale i gier. I pięknie. Branża się rozwija. Producenci chcą nas naciągnąć na kolejny telewizor, a wydawcy gier zachwalają 3D. Na razie nie czuję wielkiej presji, że muszę to mieć, bo kompletnie nie wciągnęło mnie kino w trzech wymiarach. Ba, nawet Avatara nie widziałem. Może gdyby nie te koszmarne okulary, to byłbym na tak, ale na razie nowa rewolucja pozostaje dla mnie ciekawostką. I w sumie mnie trochę denerwuje, bo obstawiam, że gralibyśmy już w Gran Turismo 5 gdyby nie 3D. Poczekam do pierwszoligowych tytułów, do Killzone 3 i może wtedy połknę bakcyla. A może i nie? Nie skreślam tej technologii na dzień dobry, ale i nie witam jej z wielką radością.

GULASH: Co za banda niedowiarków. Poczekajcie rok, półtora, a 90 procent nowych telewizorów na rynku będzie 3D Ready; wszystkie kinowe filmy 3D (a będzie ich masa!) wydawane na BR będą miały opcję „obejrzyj w 3D" o ile na wyposażeniu będzie PS3 i odpowiedni tiwik. Ciekawe, jak będzie miała się sprawa z grami – jest potencjał, bo wydawcy wyglądają na żywo zainteresowanych tematem, ale efekty zobaczymy raczej pod koniec przyszłego roku. Na razie zatem pionierem nowej technologii będzie Sony i studia japońskiego giganta. Na przykład Team Ico Collection plus Last Guardian w 3D byłyby fajne, prawda? Właśnie. Okulary są minusem, fakt, ale póki 3D w grach będzie opcją, jestem jak najbardziej za. Przecież ktoś kiedyś wprowadzi do sprzedaży telewizor, który da efekt 3D bez okularów, a technologia w grach będzie już gotowa. I o to chodzi.

INFO
DEVELOPER: IO INTERACTIVE
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: 20 SIERPNIA
KONSOLA: PS3, X360

JUŻ GRANE!

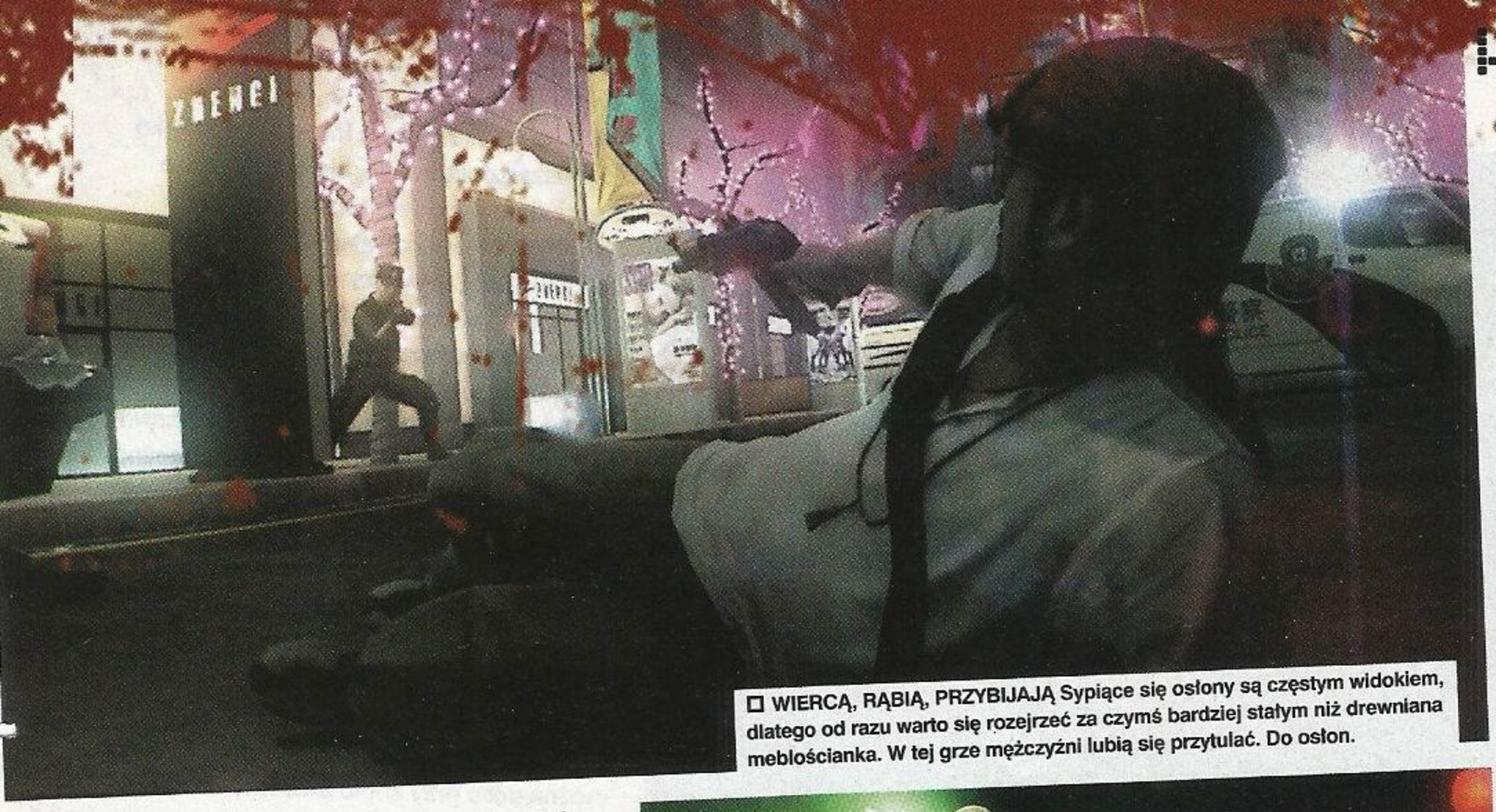
KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

NIEOBLICZALNE, KAPRYŚNE, NIEBEZPIECZNE – TAKIE BYWAJĄ KOBIETY. NIEOBLICZALNI, KAPRYŚNI, NIEBEZPIECZNI – TACY SĄ I ZAWSZE BĘDĄ KANE & LYNCH. I WCALE NIE MAJĄ ZAMIARU SIĘ ZMIENIAĆ. CHYBA ŻE NA GORSZE

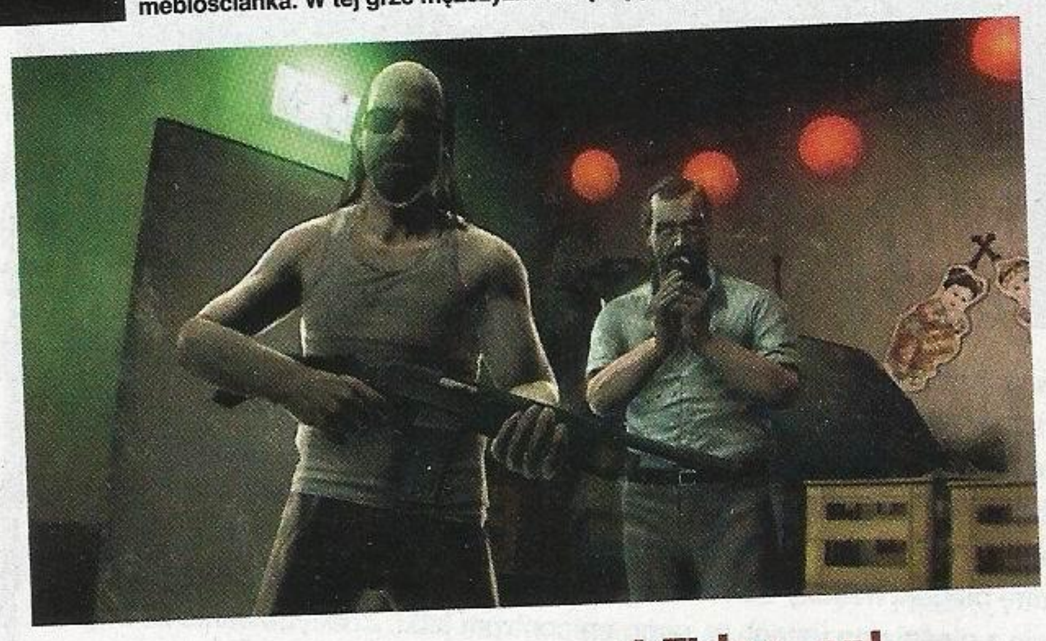
Szanghaj jeszcze nie miał pojęcia, co się stanie tego wieczoru. Jeśli ma odpowiednio dużo szczęścia, może doczeka do rana w całości. Bądźmy szczerzy, dzień przylotu Kane'a do starego znajomego nie zapowiadał się najspokojniej w roku. „Muszę załatwić tylko jedną rzecz" – słowa Lyncha zawierały w sobie coś niepokojącego. „Rzecz" znajdowała się w pokoju obskurnego hotelu i właśnie kopulowała, kiedy nieogolony duet postanowił odrobinę posprzątać w środku. „Co ty kur... robisz?!" – dziewczyna padła od strzału Lyncha, a Kane otwarcie wyraził swoje emocje, jak zalecił mu jego były psychoterapeuta – „Wiedziałem, że zawsze byłeś i będziesz popierdzielony!".

THIRD PSYCHOPATH PERSPECTIVE

Gra nic nie straciła ze swojego fabularnego pazura, ani Eidos, ani Square, ani IO Interactive nie zamierzają zdejmować nogi z gazu. Samochód oklejony napisami „brutalność", „krew i flaki" z olbrzymim spojlerem o fallicznym kształcie ciągle się rozpędza. Co prawda dorosłość tego tytułu jest odrobinę prymitywna, ale doskonale wiadomo, że takie silne bodźce sprawdzają się wyśmienicie w grach i od czasu pierwszego wyrwanego kręgosłupa przez Sub-Zero było jasne, że to będzie jeden z motorów napędzających ekspansję gier video. W testowanej wersji mogłem dać upust swym chorym żądzom w kilku zaledwie rozdziałach, a każdy z nich spokojnie



☐ WIERCĄ, RĄBIĄ, PRZYBIJAJĄ Sypiące się osłony są częstym widokiem, dlatego od razu warto się rozejrzeć za czymś bardziej stałym niż drewniana meblościanka. W tej grze mężczyźni lubią się przytulać. Do osłon.



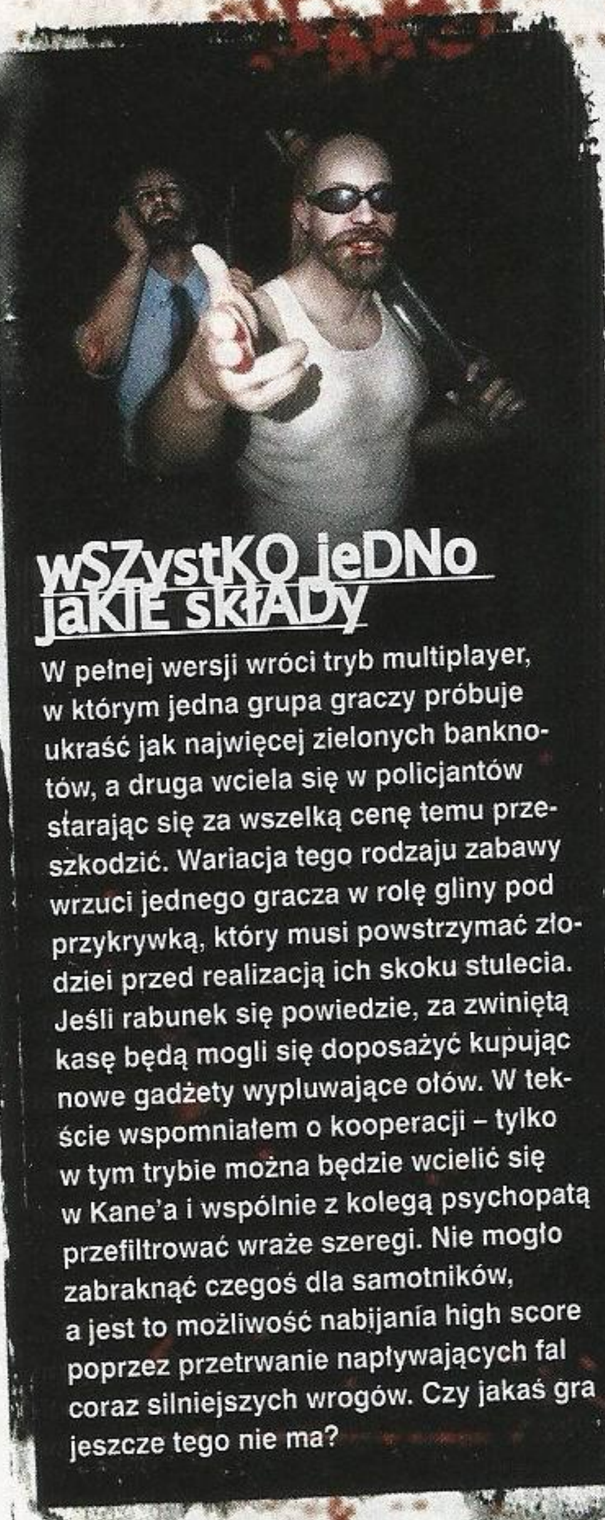
Gra nic nie straciła ze swojego fabularnego pazura, ani Eidos, ani Square, ani IO Interactive nie zamierzają zdejmować nogi z gazu. Samochód oklejony napisami „brutalność", „krew i flaki" z olbrzymim spojlerem o falicznym kształcie ciągle się rozpędza

podpadałby pod paragraf, gdyby prawo było odrobinę bardziej restrykcyjne. Jest tak ostro, że zdecydowano się zapikselować co bardziej drastyczne sceny w dodatku bez opcji wyłączenia tego wentyla bezpieczeństwa. Z jednej strony postulowałbym do autorów o możliwość włączenia wersji „maximum gore", a jednak z drugiej obawiam się, że splatterowość całości uczyniłaby z gry rzeźnię ostrą, jak maczeta, w stylu wyrywacza genitaliów, czyli Manhunta 2. Powiem szczerze, że w czasie cenzurowanych scenek wyobraźnia działa jak dobrze naoliwiony zegarek i gdybym miał przysiąc, że mój umysł nie generował tych wszystkich chorych obrazów, to musiałbym najpierw wymazać z pamięci cztery sezony Dextera, jatkę z MadWorld i momenty ukatrupiania karpia na Gwiazdkę. Mimo że zakryte, scenki zostawiają spore pole dla wyobraźni i w sumie nie jestem przekonany, czy chciałbym widzieć szczegółowe sceny podrzynania gardeł, gwałtów czy rozchlapujących się mózgów. Chociaż...

Wszystkie chore akcje obejrzymy zza pleców dłuższowłosego psychola Lyncha, a jeśli komuś to nie na rękę, Kane będzie do dyspozycji w kooperacji. Gra w swojej formule przypomina mi automatowe hity w rodzaju SpikeOut czy Fighting Force, jest wyraźnie podzielona na rozdziały, po ukończeniu każdego pokazuje czas przejścia i... Ma problemy z zapisywaniem stanu gry. Checkpointy istnieją i po śmierci nie trzeba powtarzać całości, ale jedno wyjście do menu cofa bohaterów na początek rozdziału. Fajne są zapożyczenia arcade'owe, ale jednak czasem nie powinno się iść aż tak daleko. Dzięki takiemu rozczłonkowaniu miejscówek goście z IO Interactive jeszcze bardziej przyłożyli się do ich designu. Każdy rozdział na swój odrębny charakter, co najmniej tak wyrazisty, jak osobowości głównych bohaterów. Wyobrażam sobie, że po premierze gracze zapamiętają dziką intensywność wymian ognia na autostradzie, pościg po dachach w stylu pierwszego Matrixa czy interwencje chińskich milicjantów w kluczowych momentach. Areny stanowią idealny podkład dla ciężkawej, męskiej, brudnej atmosfery całości i nie zostały wymyślone na szybko. Fakt, że roi się na nich od skryptów i nie są one tak ekscytujące, jak w Modern Warfare 2 nie odejmuje wiele grywalności. Razi to, co zawsze w takich wypadkach – przewidywalność w chwilach, kiedy trzeba powtórzyć jakiś fragment. Nie narzekałbym także na większą filmowość całości, ale może subtelniejsze motywy to celowy zabieg – dzięki temu gra mocniej wpływa na grającego dając złudzenie realności zdarzeń.

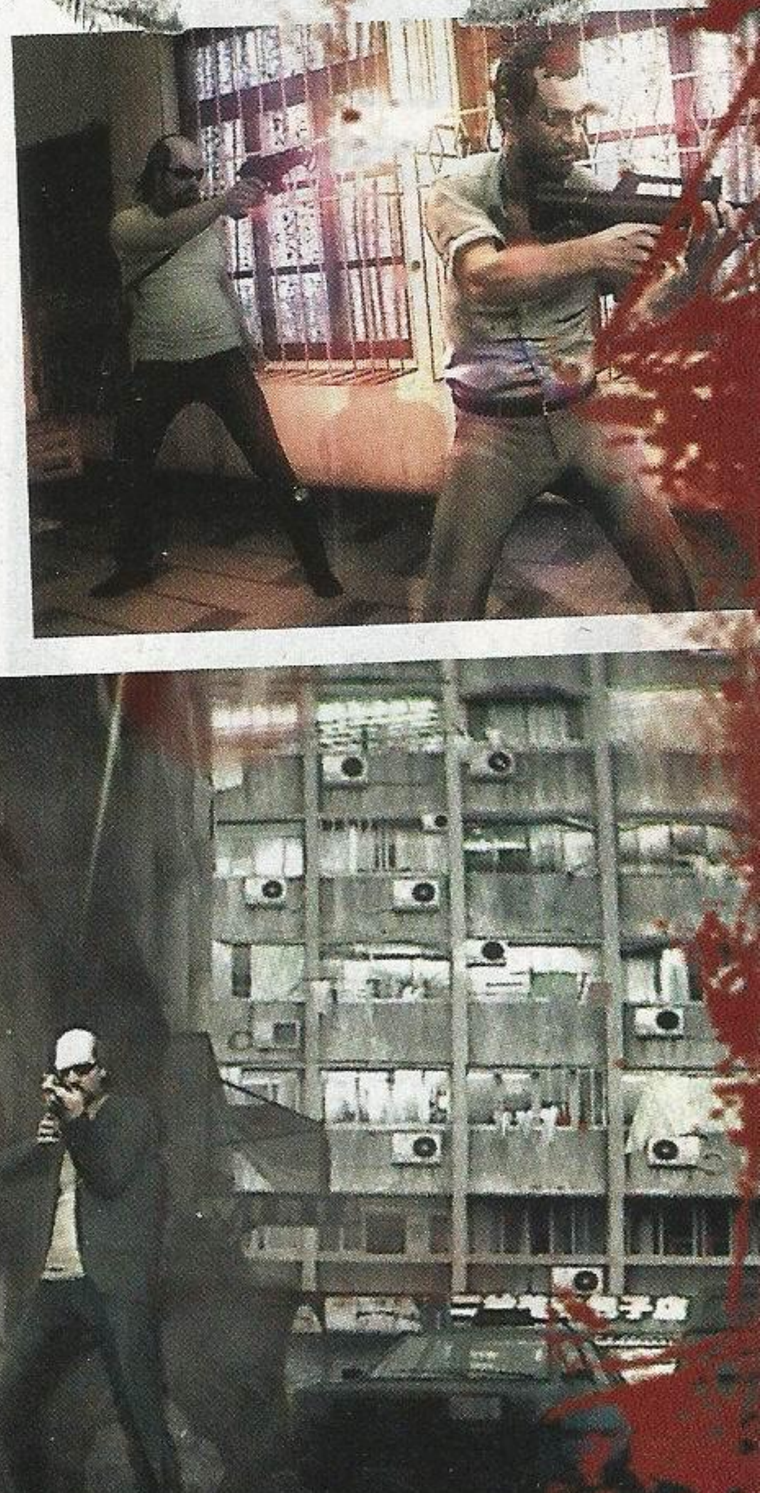
ŻYCIE OSTRE JAK MACZETA

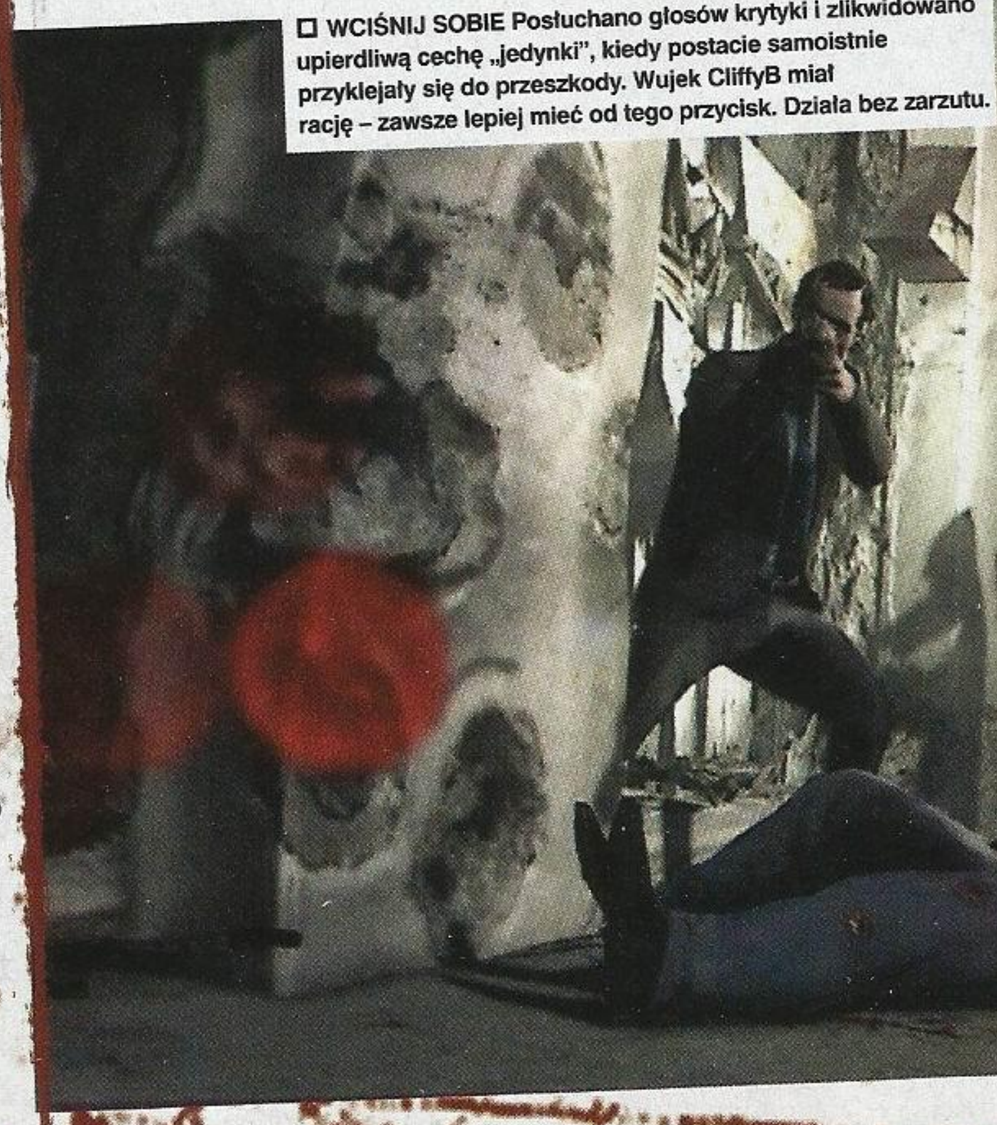
Oczywiście rozgrywka tak naprawdę ma tyle wspólnego z rzeczywistością, co sprzęgło Żuka z facjatą Lyncha... Nie, to chyba nie najlepszy przykład. W każdym razie, nie trzeba się obawiać, że postacie będą padały, jak muchy po miotaczu ognia, bo nawet solidne oberwanie daje szansę na odczołganie się od miejsca największego sajgonu i przeczekanie za osłoną. Zdrowie odnawia się samo, co nie powinno dziwić



wSZystKO jeDNo jaKIE SKŁADy

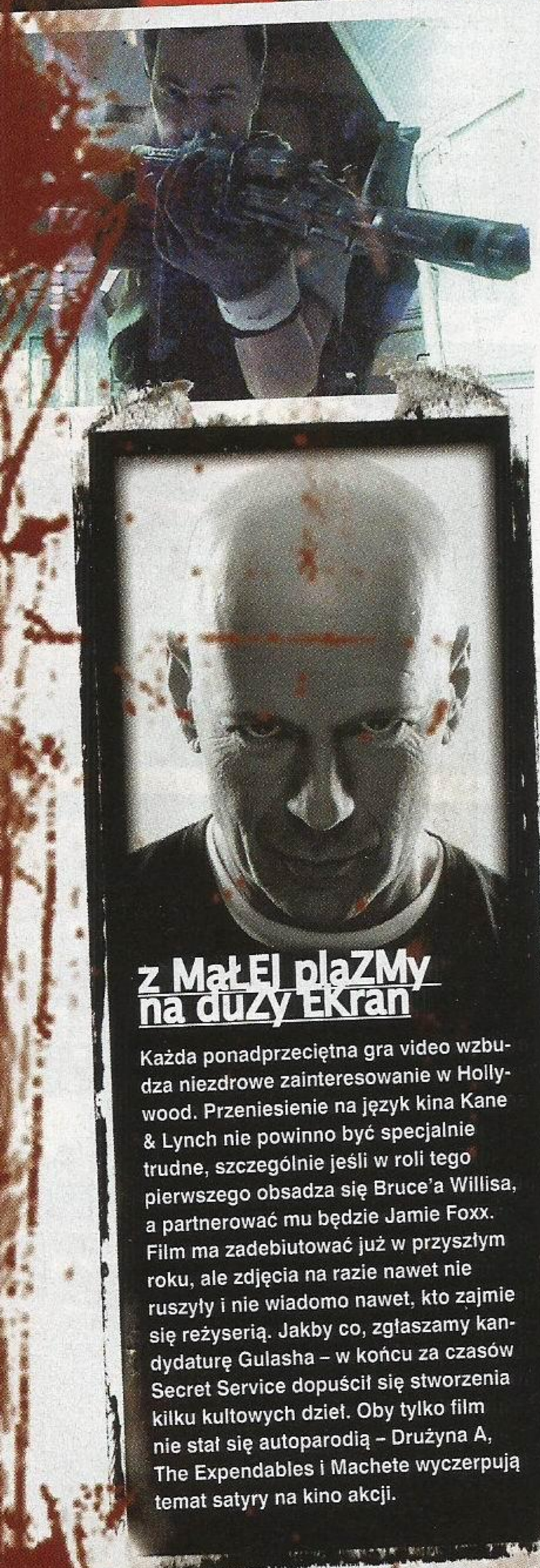
W pełnej wersji wróci tryb multiplayer, w którym jedna grupa graczy próbuje ukraść jak najwięcej zielonych banknotów, a druga wciela się w policjantów starając się za wszelką cenę temu przeszkodzić. Wariacja tego rodzaju zabawy wrzuci jednego gracza w rolę gliny pod przykrywką, który musi powstrzymać złodziei przed realizacją ich skoku stulecia. Jeśli rabunek się powiedzie, za zwiniętą kasę będą mogli się doposażyć kupując nowe gadżety wypluwające ołów. W tekście wspomniałem o kooperacji – tylko w tym trybie można będzie wcielić się w Kane'a i wspólnie z kolegą psychopatą przefiltrować wraże szeregi. Nie mogło zabraknąć czegoś dla samotników, a jest to możliwość nabijania high score poprzez przetrwanie napływających fal coraz silniejszych wrogów. Czy jakaś gra jeszcze tego nie ma?





☐ WCIŚNIJ SOBIE Posłuchano głosów krytyki i zlikwidowano upierdliwą cechę „jedynki", kiedy postacie samoistnie przyklejały się do przeszkody. Wujek CliffyB miał rację – zawsze lepiej mieć od tego przycisk. Działa bez zarzutu.

☐ CZEŚĆ, YOKO ONO Lynch nie próżnował i mieszka z niejaką Xiu. Dziewczyna miała trzymać się z dala od całej afery, ale jak wiadomo – w takich przypadkach nic nigdy nie idzie według planu.



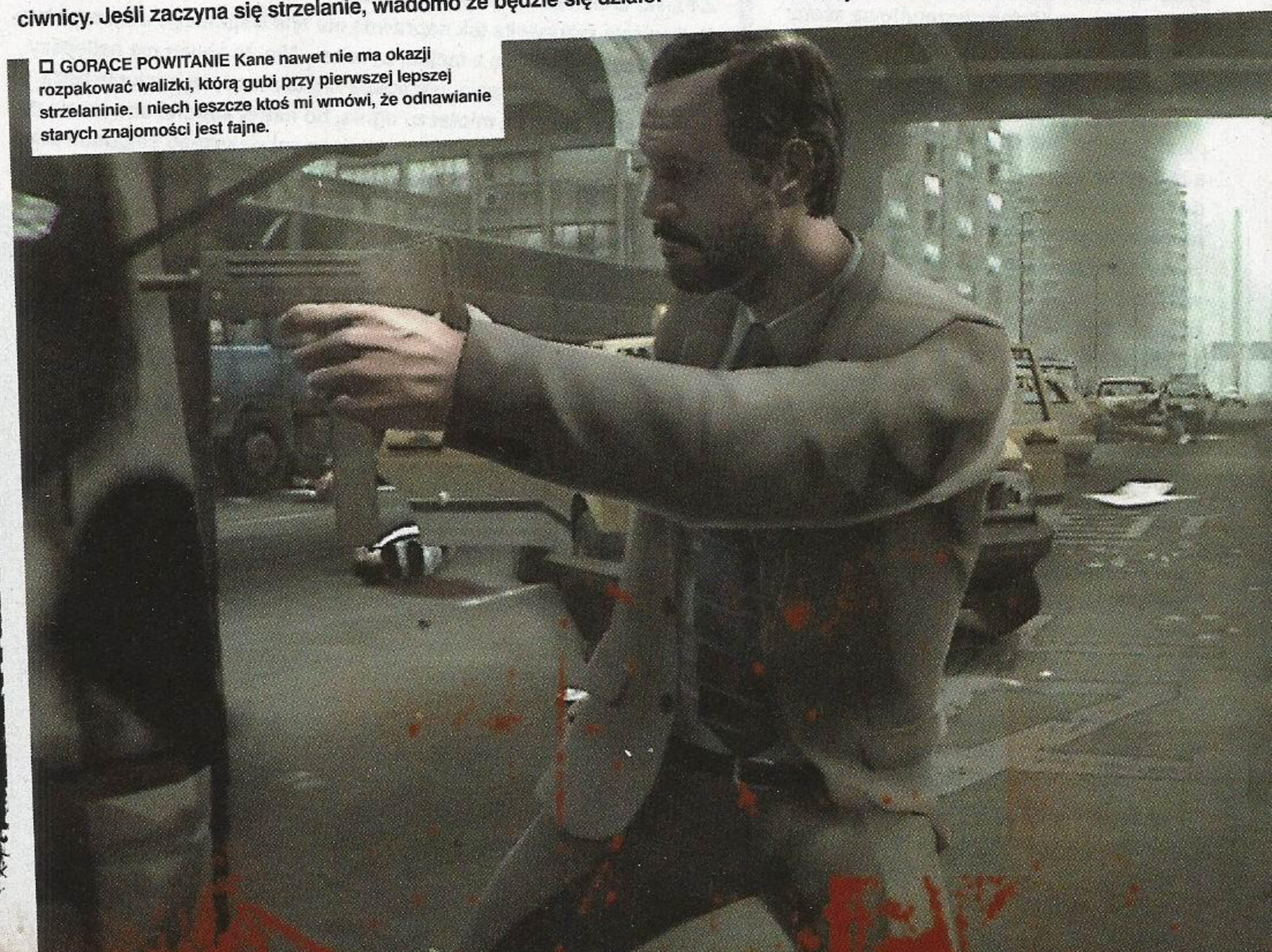
w przypadku takich twardzieli – Kane i Lynch wyglądają jakby pili denaturat cedzony przez chleb i zagryzali tym samym pieczywkiem, więc czemu mieliby się kłaniać kulom? Nie są nieśmiertelni, ale wystarczy odrobina instynktu samozachowawczego, a nie powinno być żadnego problemu z dotarciem do końca rozdziału. Przeciwnicy dzielnie stawiają opór, trochę biegają między osłonami, strzelają na oślep, choć czasem rzucają się z pieśnią na ustach w samo epicentrum jatki. Zdecydowanie za często zdarzały się zasłabnięcia Sztucznej Inteligencji, wrogowie nie zauważali Lyncha, który stał za ich plecami albo bezsensownie wystawiali się na odstrzał. To musi być poprawione do premiery, ale i tak autorzy postarali się, żeby nie było czasu na myślenie o ewentualnych usterkach. Wrogów najczęściej wysypuje się tylu jednocześnie, że pierwsze wystawienie łba zza ściany często kończy się przyjęciem kilku strzałów. Nie zauważyłem ani jednej nowości, jeśli chodzi o cover system, więc jeśli komuś przeszkadzała niedokładność z „jedynki" powinien przespać się z myślą, że będzie go dręczyć także w Dog Days. Dwa kciuki w górę za intensywność pojedynków i przeplatanie ich innymi zadaniami – przykładowo pod wodospadem kul trzeba wyciągnąć koleżkę z palącego się samochodu albo nie zważając na ostrzał rozwalić furgonetkę, którą chcą nawiać przeciwnicy. Jeśli zaczyna się strzelanie, wiadomo że będzie się działo.

Arsenał wzbudziłby u Insomniaków tylko uśmieszek politowania, ale mnie zawsze cieszą dobrze odwzorowane karabiny i pistolety, które pozwalają na łatwe łowienie headshotów. Zdecydowanie przegięto z shotgunami, bo są skutecznie nie tylko z bliskiej odległości (wtedy zawsze pojawia się cenzura zasłaniająca zmasakrowane zwłoki), ale także na dystans – choć oczywiście żadne z nich snajperki. Czasem można się natknąć na pozostawione na wyjątkową okoliczność gaśnice, bądź inne przedmioty, których można użyć jako bomb domowej roboty. Nie ma sensu użerać się z grupką wrogów skupionych na małej przestrzeni, dużo wygodniej posłać w ich stronę paczkę z niespodzianką i strzałem udowodnić, że w środku nie było wąglika. Jednocześnie można mieć przy sobie dwa typy broni, co jest świetnym posunięciem, bo człowiek nie przyzwyczaja się do jednej pukawki i jeśli kończy się amunicja, przerzuca na następną.

Opętańcze krzyki Kane'a i stosy obelżywości z trudem wydobywające z zaschniętych ust Lyncha dowodziły, że dżentelmeni nie są zachwyceni sposobem dekorowania ich ciał w ten sposób. Nożem. Bez znieczulenia. Krwiste smugi zostawiane na klatkach piersiowych przez azjatyckiego kata tworzyły fantazyjne wzory, jednak nikt nie miał głowy zastanawiać się nad ich wątpliwą symboliką. Tym razem pamiątka z wakacji będzie trochę trwalsza niż pocztówka kupiona na przydrożnym bazarze i wysłana na siłę na lokalnej poczcie. Panowie nie zapomną szybko tego wyjazdu. Chyba że zaraz zginą.

THE EXPENDABLES

Tym, co urzekło mnie w pierwszej części, była nieustanna interakcja między jednymi z najbardziej wyrazistych postaci w grach video. Zarówno Lynch, jak i Kane mogliby zaliczyć własnego spinoffa i spokojnie

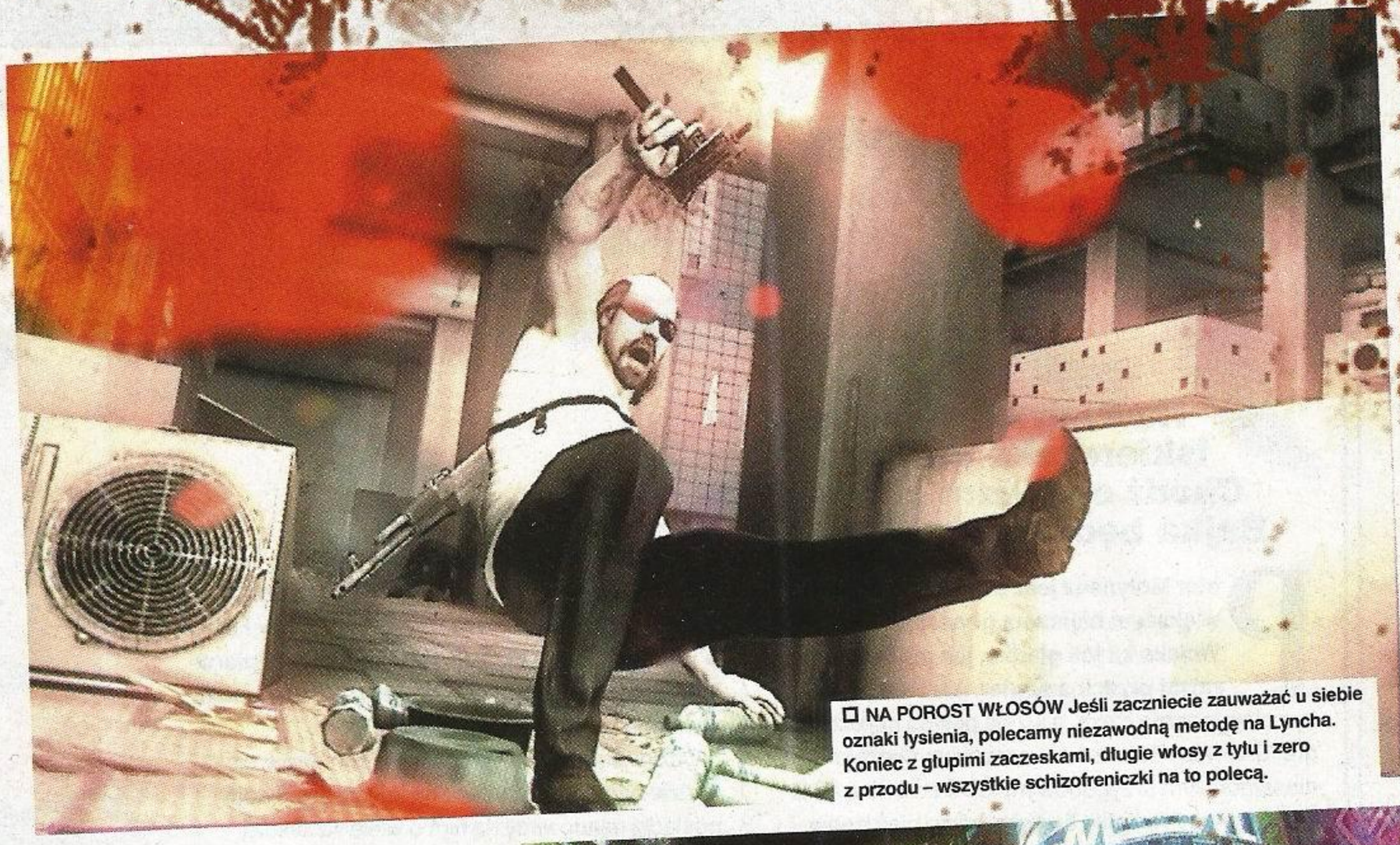


☐ GORĄCE POWITANIE Kane nawet nie ma okazji rozpakować walizki, którą gubi przy pierwszej lepszej strzelaninie. I niech jeszcze ktoś mi wmówi, że odnawianie starych znajomości jest fajne.

z MAŁEJ plaZMy na duZy EKran

Każda ponadprzeciętna gra video wzbudza niezdrowe zainteresowanie w Hollywood. Przeniesienie na język kina Kane & Lynch nie powinno być specjalnie trudne, szczególnie jeśli w roli tego pierwszego obsadza się Bruce'a Willisa, a partnerować mu będzie Jamie Foxx. Film ma zadebiutować już w przyszłym roku, ale zdjęcia na razie nawet nie ruszyły i nie wiadomo nawet, kto zajmie się reżyserią. Jakby co, zgłaszamy kandydaturę Gulasha – w końcu za czasów Secret Service dopuścił się stworzenia kilku kultowych dzieł. Oby tylko film nie stał się autoparodią – Drużyna A, The Expendables i Machete wyczerpują temat satyry na kino akcji.

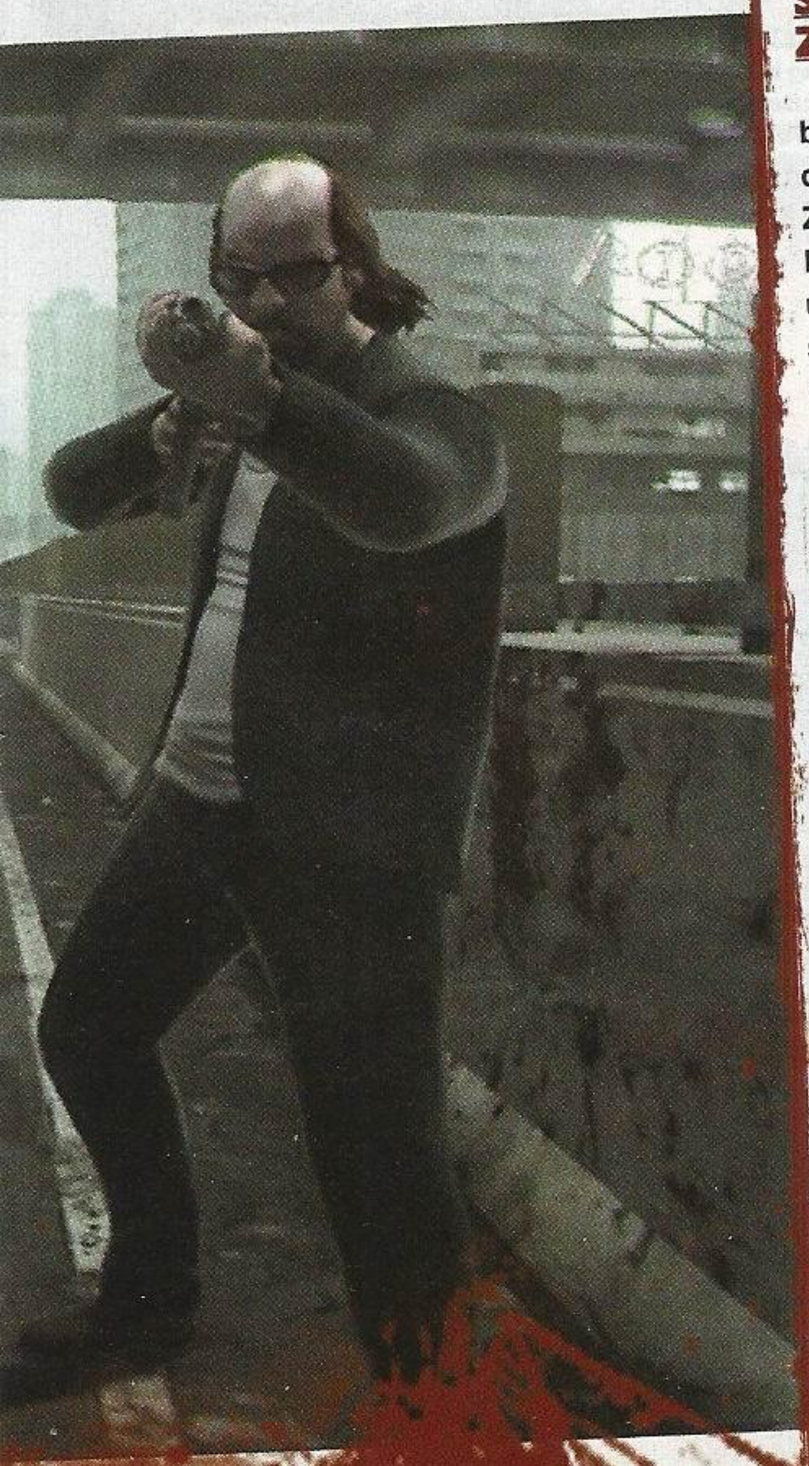
starczyłoby jednego popapranego charakteru na tytuł. Jeśli kiedykolwiek pojawili się u psychiatry, powinien on dostać zakaz wykonywania zawodu, bo ewidentnie spierniczył sprawę. W Dog Days spotykają się po pewnym czasie, a mimo tego od początku czuć chemię między postaciami. Psychopaci kapitalnie zarysowani, w dodatku nie milczą w czasie misji, cały czas sobie dogadują, komentują własne poczynania i nie są dla siebie mili, jak uczestnicy EuroPride. Sypią inwektywami na zawołanie, nie cackają się z cywilami stanowiąc koszmar antyterrorystów. Z nimi po prostu nie sposób się normalnie dogadać, są stuprocentowo nieprzewidywalni, a przez to diabelnie niebezpieczni. Nie brakuje okazji, które testują naszą wirtualną moralność, przykładowo wijący się na ziemi zakładnicy mogą w jednej chwili posłużyć za cel treningowy, a kiedy Lynch bierze jednego z wrogów jako żywą tarczę, zasadne na usta ciśnie się tylko jedno pytanie dla przeciwnika – „zawsze sikasz przez zapięty rozporek?”. Bo nie trzeba być prorokiem, żeby przewidzieć, jak po wykorzystaniu oddychającej osłony postąpi z nią antybohater. Egzekucja czy puszczenie wolno? Odpowiedzi na taką kwestię nie da się przewidzieć. „Jedynka” nie zachwycała oprawą, ale gracze docenili morderczy duet i tym razem powinno być podobnie. Koncept dwójki madafaków robiących sobie z przepisów jesień średniowiecza nie zestarzał się ani trochę, pełna wersja pewnikiem zajmie na jakiś czas obrońców moralności. Beta dała przedsmak dobrego scenariusza, ze spokojem i błyskiem w oku można oczekiwać całości.



☐ NA POROST WŁOSÓW Jeśli zaczniecie zauważać u siebie oznaki łysienia, polecamy niezawodną metodę na Lyncha. Koniec z głupimi zaczeskami, długie włosy z tyłu i zero z przodu – wszystkie schizofreniczki na to polecą.

ZŁOŚĆ PIĘKNOŚCI POMAGA

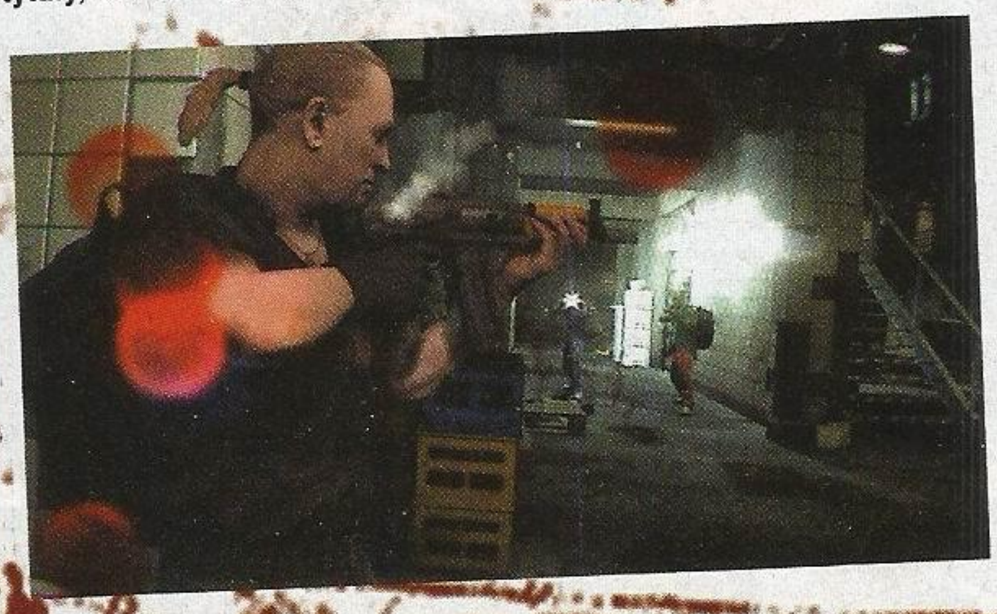
O ile na początku można podejrzewać, że autorzy przyłożyli się tylko do startowych miejscówek, tak z czasem nabrałem pewności, że oprawa jest bez wątpienia oczko wyżej w porównaniu do poprzednika.



Niby oczywistość, w końcu minęły ponad dwa lata, a jednak na dostępnych do tej pory materiałach, gra nie szokowała. Na żywo jest zdecydowanie lepiej, można z uznaniem cmoknąć nad świetnym odwzorowaniem szyb w oknach, warto na chwilę zatrzymać się i porozglądać. Pomieszczenia są przepełnione przeróżnymi przedmiotami, nawet korytarze, które normalnie mija się bezrefleksyjnie, wreszcie nie straszą pustkami. Miejscówki nie są zbyt duże, ale przynajmniej można część z nich stylowo zdemolować i przyozdobić kwietnikiem z trupów. Postacie ruszają się czasem dziwnie, jak Ian Curtis na koncertach, ale nie na tyle, by się nad tym dłużej rozpisywać. Jednak jeśli ktoś zapytałby mnie o wpadkę oprawy, wskazałbym właśnie na animację głównego duetu. Zupełnie odwrotne odczucia dotyczą dubbingu, który ponownie jest bezbłędny i nasi aktorzy mogliby właśnie z sequela Kane & Lynch uczyć się, jak podkładać głosy do gier. Kwestie są wypowiadane soczyście, ze sporym natężeniem emocji i dzięki tak przeczytanym dialogom gra żyje.

Psychopaci są kapitalnie zarysowani, w dodatku nie milczą w czasie misji, cały czas sobie dogadują, komentują własne poczynania i nie są dla siebie mili, jak uczestnicy EuroPride. Sypią inwektywami na zawołanie, nie cackają się z cywilami stanowiąc koszmar antyterrorystów

Do premiery zostało kilka tygodni i nie ma co się łudzić, że przez ten czas autorzy dokonają jakichś rewolucyjnych zmian. Zresztą nie ma takiej potrzeby, życzyłbym nam tylko, żeby całość była dłuższa, bo przez dostępne rozdziały można było przebiec sprintem, a na drugie przejście nie zostawało zbyt wiele nieodkrytych rzeczy. Na pewno kooperacja przedłuży żywotność i wprowadzi urozmaicenie, choć grając w dostępny tryb dla jednej osoby nie znalazłem zbyt wielu momentów do wspólnych działań. Rzecz jasna poza roznoszeniem hord wrogów. Niecodziennie na horyzoncie pokazują się tytuły, które mogą z powrotem przyciągnąć do konsol osoby, które dały sobie spokój z tym hobby ładnych parę lat temu. Dog Days z pewnością ma taki potencjał.



Spojrzeli po sobie. Potłuczone okulary Lyncha nadawały się jedynie na śmietnik, poharatana klata Kane'a nie pozwalała mu nawet założyć na siebie koszulki. Przed nimi klęczał, skręcając się z przerażenia, ich niedawny kat, który był na tyle nieostrożnym idiotą, że zostawił na chwilę swoje ofiary, bo przypomniało mu się, że miał ich pociąć maczetą, a nie nożem myśliwskim. Debil. Kiedy wrócił, zorientował się, że najlepiej by było, gdyby tego dnia w ogóle nie wstawał z łóżka albo nawet nie otwierał oczu. Po chińsku próbował ich błagać o litość, ale ani Kane, ani Lynch nie znali tego języka. Nie mówili po ułaskawiającemu. Wspólnie przestrzelili mu kolana, po czym zaczęli się sprzeczać, kto dokończy rzeźnię. Nie dojrzeli kiedy mężczyzna wyjął z kieszeni mały sztylet, ale napatrzyli się za wszystkie czasy, jak przesuwa sobie ostrzem po gardzieli. Na jakąkolwiek reakcję nie było czasu, problem sam się rozwiązał. W tym pojedynku remis. Jedno kolano do jednego kolana. //gonzo

FABLE III

Na Piotrusia z popielnika,
Iskiereczka mruga,
Chodź opowiem ci bajeczkę,
Bajka będzie długa

Peter Molyneux jest bez dwóch zdań największym bajarzem grywalnych czasów. Wciska kit tak gładko, jak miecz samurajski przecina papier. Już Fable miało być nie wiadomo czym, a już na pewno najlepszą grą RPG wszech czasów, tymczasem okazało się nienajgorszym przygodowym tpp z odrobiną RPG i mnóstwem PR. Fable II wprowadziło pierdzenie i wszyscy poczuli się zadowoleni – mnie spodobało się na przykład to, że mogłem ze swojego bohatera zrobić bogato ubranego, rubasznego grubasa zajmującego się głównie cudzołożeniem. Czy miało to jakiś istotny wpływ na cokolwiek w grze? Nie bardzo, za to minigierki jako żywo przypominały mi to, co w swoich Pirates! zaproponował inny wielki branży – Sid Meier. Być może współpraca obu panów przyniosłaby coś naprawdę niezwykłego, tyle, że Sid nie lubi stać w świetle reflektorów, a Peter uwielbia. Tak czy inaczej, Fable III będzie kolejną próbą dostarczenia graczom niezwykłych doznań. Tym razem Peter powróci do swej znanej od dawien dawna koncepcji.

Władza absolutna

Korumpuje absolutnie. Peter od dawna ma z władzą problem i próbuje przedstawiać ją w swoich grach. Poczynając od zamierzchłych czasów Populous, przez Dungeon Keeper i Black & White do Fable III, w którym bohater najpierw będzie wymachującym mieczem rewolucjonistą, a w efekcie władcą królestwa.

Oczywiście nie od razu, ale też tron wcale nie będzie nagrodą czekającą na końcu gry. Swoje pośladki usadowimy na nim o wiele wcześniej i od tego momentu gra zmieni się niemal całkowicie. Dwie gry za cenę jednej? Bierzemy, jeżeli pierwsza będzie bardziej dopracowanym Fable II, któremu wystawiliśmy 9.0, a o którym sam twórca twierdzi, że było skaszanione, zabugowane i w ogóle do kitu, a druga dorówna pomysłowością „rządzącym" grom Petera sprzed lat.

Na razie jednak niewiele wiadomo o tym, jak dokładnie będzie wyglądało rządzenie królestwem – Molyneux zawsze dużo mówi, ale rzadko skupia się na szczegółach. Na pewno podstawowym narzędziem będzie nowa, interaktywna mapa, na której będą widoczni mieszkańcy miast zajmujący się swoimi

□ Podczas walk w kooperacji będzie można robić akcje tag teamowe – jedna postać potężnym ciosem wyrzuca przeciwnika w powietrze, a druga poprawia z broni palnej. Taka współpraca będzie dodatkowo nagradzana

INFO
DEVELOPER: LIONHEAD
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 26 PAŹDZIERNIKA
KONSOLA: X360

☐ Klasyczny widoczek bajkowej mieściny w Fable – chata zbudowana jest w konstrukcji szkieletowej, zwanej też szachulcem lub murem pruskim. Chcecie zobaczyć więcej takich domów? Po gamescom pojedźcie do Quedlinburga ;-)

sprawami. A nawet nie tyle mapa, co magiczna diorama Albionu ustawiona w Sanktuarium, które jest nowym spojrzeniem na prozaiczne menu ekwipunku. Z maleńkimi domkami, drzewkami i ludkami...

Będzie można paranoicznie sprawdzać, czy gdzieś się zbierają i zaczynają spiskować, a jak wiadomo – im większa władza, tym większa schiza. Albo też śledzić swego zaniedbywanego małżonka, czy przypadkiem nie dorabia nam rogów. Poza tym z widoku mapy będzie można robić zakupy i nabywać budowle oraz akceptować questy. Dzięki temu widokowi da się obserwować skutki podjętych decyzji – np. więcej fabryk będzie oznaczać bardziej dickensowski klimat na ulicach.

Oczywiście taki widok oraz sposób sprawowania władzy poprzez stanowienie praw, nieco przypomina starsze, wspomniane już pomysły Petera – strategie, w których więcej zależało właśnie od decyzji, niż od rozkazów i ręcznego przesuwania jednostek oraz ogarniania mikrozarządzania. Wygląda na to, że Fable III w pewnym momencie stanie się takim trochę bajkowym Sims Fantasy Kingdom. Zdobycie korony będzie wymagało tego samego, co w rzeczywistości, na szczęście w bardziej bajkowym wydaniu. Przede wszystkim – zdobycia popleczników. Na przykład walcząc i wykonując zadania, ale także składając obietnice. Z pokryciem lub bez.

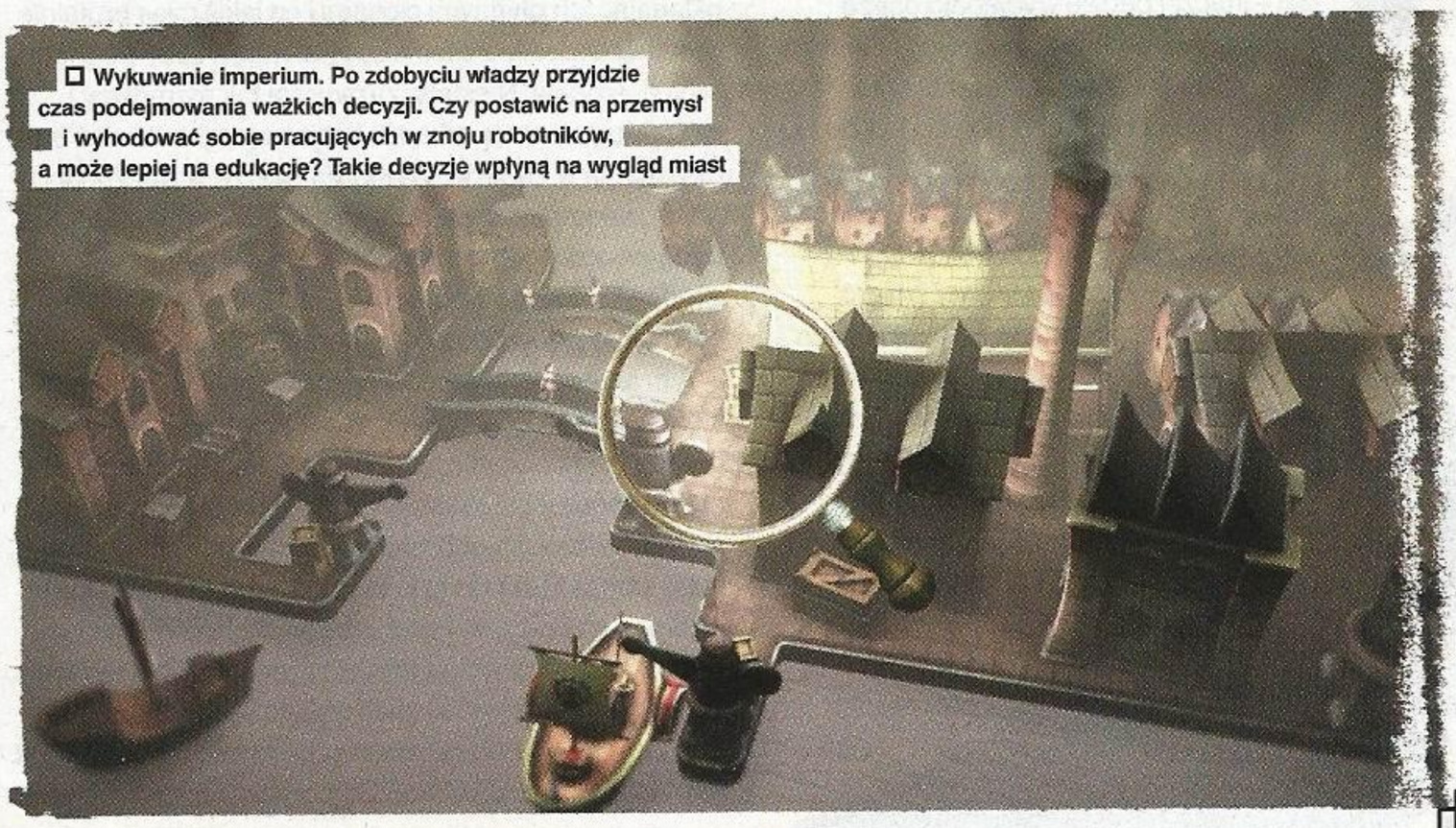
Sanktuarium

Ambicją Petera Molyneux jest nie tylko zrobienie dobrej gry, ale uczynienie je również tak przystępną, jak to tyko możliwe. Jednym z kroków, które mają do tego doprowadzić, jest pozbycie się menusów i list przedmiotów, tak chętnie przeglądanych przez fanów jRPG. W Fable III po naciśnięciu przycisku Start gracz przenosi się do Sanktuarium, gdzie na środku głównej sali widnieje opisana już interaktywna mapa, a w sąsiednich komnatach znajdują się garderoba, zbrojownia i skarbiec. Tu trafia wszystko, co zdobędziemy lub kupimy. Ubrania prezentowane są na manekinach, dzięki czemu nie trzeba wybierać poszczególnych rzeczy, żeby je obejrzeć i przymierzyć. To naprawdę fajna zmiana, każdy gracz lubi przebieranki, a w Fable III w końcu będą wygodnie i przystępnie rozwiązane. Podobnie będzie wyglądać dobieranie broni ze stojaków w zbrojowni. No i miło też będzie zajrzeć do skarbca, żeby nacieszyć oczy zgromadzonymi dobrami, a nie tylko radować się długością listy w menu.

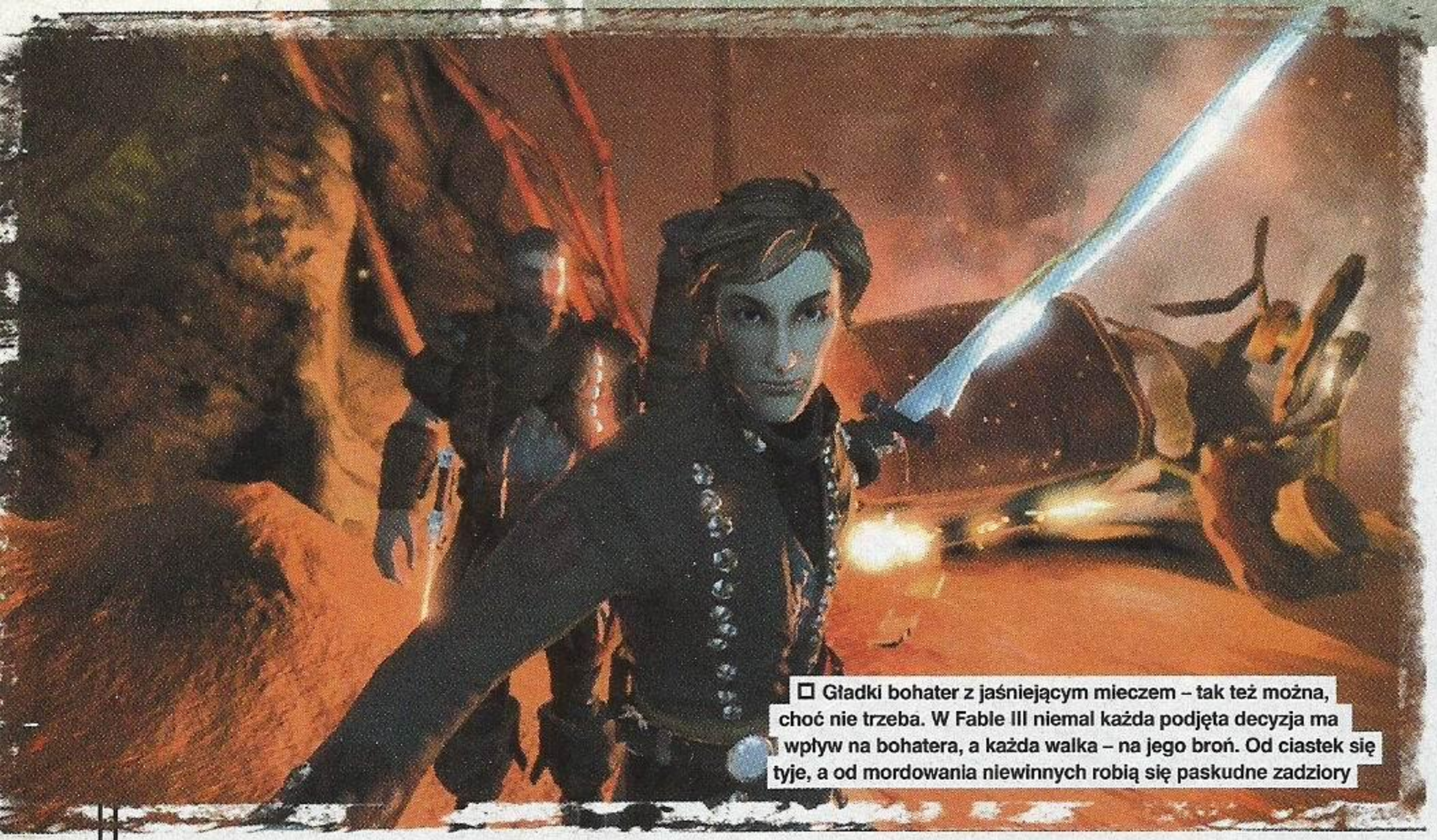
Lokatorem Sanktuarium będzie równie wierny, co zgryźliwy kamerdyner, który pomoże wybrać ubranie, zasugeruje uzbrojenie czy rzuci złośliwą uwagę na temat naszych ostatnich poczynań. Coś mi się wydaje, że kamerdyner stanie się ulubioną postacią wielu graczy, bo głosu i dowcipu użyczy mu sam mistrz John Cleese, co brytyjski humor Fable III powinno wywindować na absolutne szczyty. Choć prawdę mówiąc, nie bardzo potrafię pogodzić montypythonowski inteligentny absurd z prostackim pierdzeniem w twarz, co jest jednym ze sposobów komunikacji z mieszkańcami Albionu. A także Aurory, czyli całego nowego kontynentu. Czy staniemy się jego kolonizatorami po zdobyciu korony Albionu? Aurora to o wiele bardziej dzikie i nieprzyjazne miejsce, niż cywilizowana, uporządkowana kraina Albionu i pewnie jeszcze o niej usłyszymy przed premierą gry.

Podobną do Sanktuarium formę przybierze levelowanie postaci – będzie to zamglona droga do odległego zamku, poprzegradzana bramami,

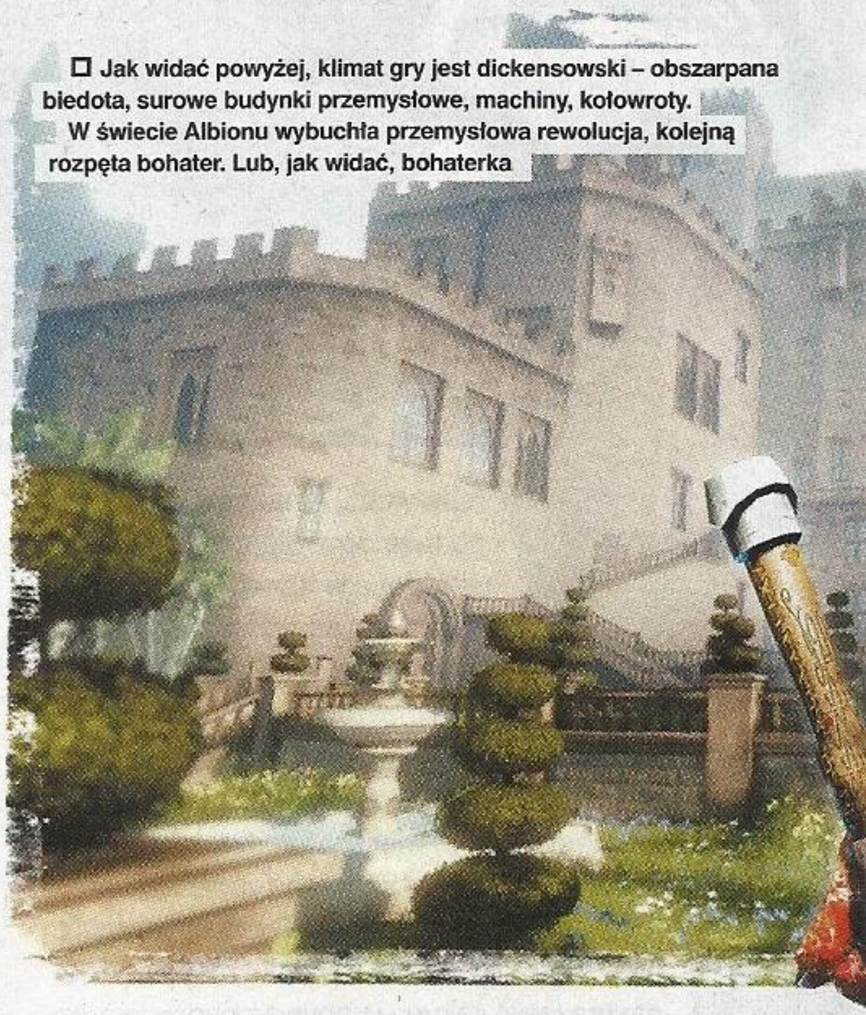
Równie wierny, co zgryźliwy kamerdyner, pomoże wybrać ubranie lub uzbrojenie i rzuci złośliwą uwagę. Głosu i dowcipu użyczy mu sam mistrz John Cleese!



☐ Wykuwanie imperium. Po zdobyciu władzy przyjdzie czas podejmowania ważkich decyzji. Czy postawić na przemysł i wyhodować sobie pracujących w znoju robotników, a może lepiej na edukację? Takie decyzje wpłyną na wygląd miast



☐ Gładki bohater z jaśniejącym mieczem – tak też można, choć nie trzeba. W Fable III niemal każda podjęta decyzja ma wpływ na bohatera, a każda walka – na jego broń. Od ciastek się tyje, a od mordowania niewinnych robią się paskudne zadziory



☐ Jak widać powyżej, klimat gry jest dickensowski – obszarpana biedota, surowe budynki przemysłowe, machiny, kołowroty. W świecie Albionu wybuchła przemysłowa rewolucja, kolejną rozpęta bohater. Lub, jak widać, bohaterka

które będziemy otwierać zdobytymi pieczęciami, a znalezione po drodze skarby rozwiną umiejętności.

Razem i osobno

Gracze zażyczyli sobie więcej broni, ale twórcy gry zamiast spełnić to życzenie na zasadzie Diablo i losowego generatora skutkującego Wyjątkowym Toporem Białej Śmierci +10, czy czymś równie fajnym, postanowili że broń będzie się rozwijać i zmieniać wraz z jej używaniem.

W pewnym sensie miecz będzie więc żył – inaczej będzie wyglądało ostrze skąpane we krwi niewinnych, a inaczej używane tylko w słusznej sprawie. Miecz stanie się cięższy i dłuższy, jeżeli gracz będzie preferował mocne ataki, a lżejszy i krótszy, gdy postawi na szybkość. Ba, nawet śmierć bohatera zostawi jakiś ślad w wyglądzie broni. Morfowanie będzie dotyczyło nie tylko mieczy, ale także pistoletów, młotów i rękawic, które w Fable III będą odpowiadały za magiczne ataki. Brzmi to fajnie, choć sam system walki nie

W pewnym sensie miecz będzie żył – inaczej będzie wyglądało ostrze skąpane we krwi niewinnych, a inaczej używane tylko w słusznej sprawie

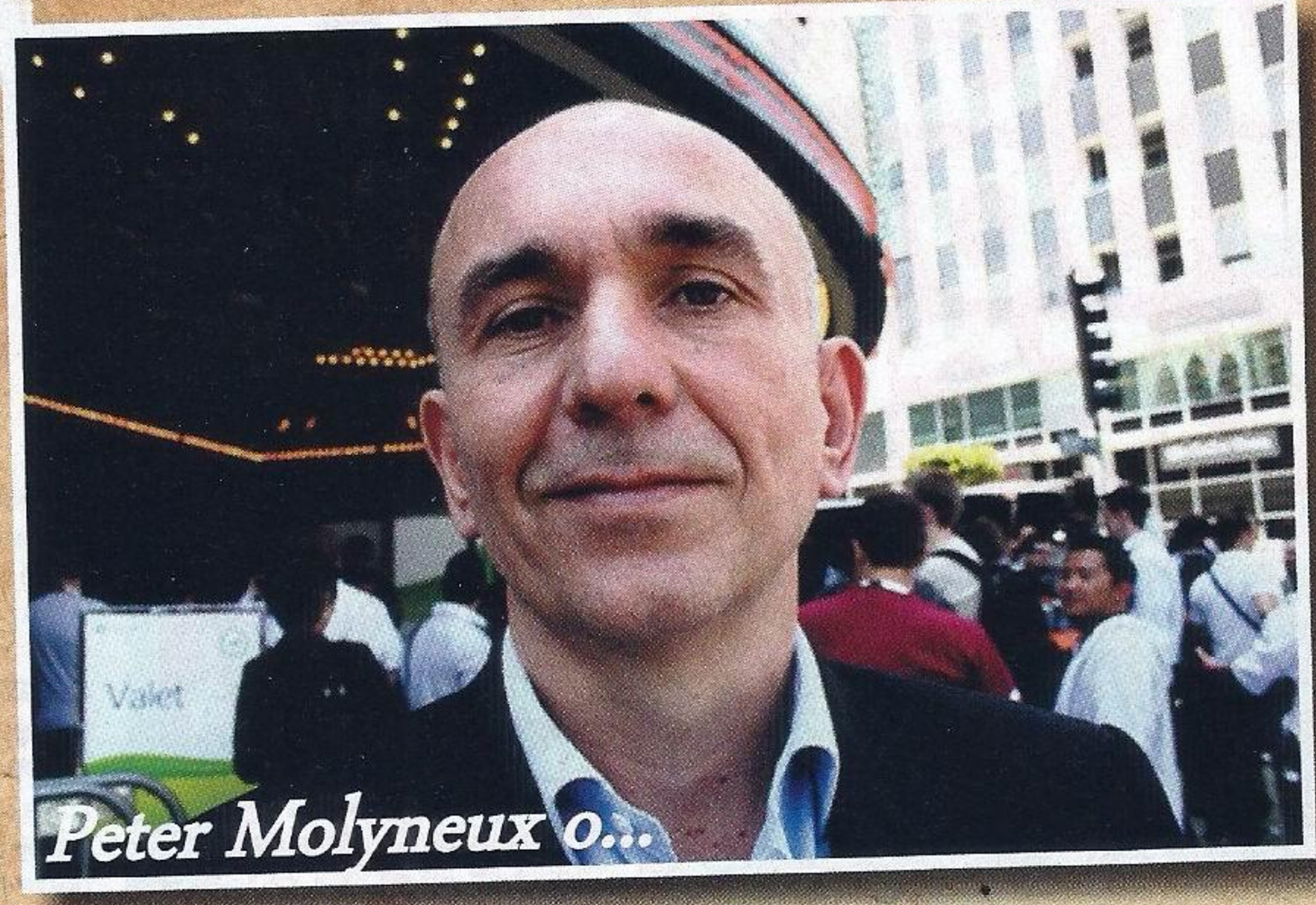
został na razie głębiej przetestowany, ale jak wszystko w Fable III ma być prosty i w zasadzie jednoprzyciskowy z dodatkiem brutalnych finiszerów. Momentami walka wyglądała nieco podobnie, jak w Assassin's Creed – bohater gracko harcował między przeciwnikami okładając ich płynnymi ciosami i co jakiś czas brutalnie wykańczając. Ale Ezio nie używał magii, żeby pognębić swych wrogów. Niestety, zazwyczaj tak rozmowny Peter Molyneux nie zdradził dotychczas jak działać będzie magia w Fable III. Wiadomo tyle, że w zależności od charakteru postaci, jednym z magicznych atrybutów będą anielskie lub demoniczne skrzydła wyrastające z ramion podczas wpadania w szał bitewny. Za to więcej można powiedzieć o kooperacji.

Tym razem partner do koopa nie będzie zwykłym sidekickiem, tylko swoją postacią ze wszystkimi jej atrybutami i przymiotami. I psem. Co lepsze, kooperacja nie do końca jest tu precyzyjnym określeniem, po wejściu do świata „kolegi" można robić co się chce. Pojechać samotnie na drugi koniec kontynentu, wykonać jakiegoś questa, coś kupić lub nawet... Uwieść wirtualnego partnera i zrobić z kumpla rogacza. Albo zamiast tego się z nim ożenić tudzież wyjść za niego... Jak zwykle w grach Petera, można być hetero lub homo, jak kto lubi, a nawet doczekać się potomstwa, choć wydaje się, że adopcji nie przewidziano. Aha, kooperacyjna para małżeńska może wspólnie rządzić światem, a bez konieczności zawierania związku możliwe są wspólne interesy oraz inwestycje, jak kupowanie nieruchomości. Poza tym oczywiście można wspólnie wykonywać zadania i walczyć, co jest sednem kooperacji.

Nieodłącznym elementem związku jest chodzenie za rękę, ale w kooperacji raczej się nie sprawdzi. Za to w samotnej grze niemal każdego przychylnego NPC można wziąć za rękę i zaciągnąć gdzie się chce. Nie bardzo wiadomo do czego będzie to służyć, na razie widziałem zaciągnięcie jakiegoś przygodnego typka do sklepu oraz odprowadzenie uratowanego dziecka do stęsknionej matki.

Jest jak jest

Inaczej nie będzie – Fable II dalekie było od graficznej doskonałości, a Fable III za bardzo tego nie zmieni. Silnik pozostał ten sam, oczywiście usprawniony, ale widać, że ciągnie się za nim przeszłość sięgająca 2004 roku i pierwszej części serii. Jednak w tym przypadku o wiele ważniejsza jest grywalność i ciekawe pomysły, a tego na pewno nie zabraknie. Tym bardziej, że na razie dziwnie cicho jest o dotychczasowym pupilku Petera, psie... //**Marcellus**



Peter Molyneux o...

...Kinect

Kiedy zaczynasz się zastanawiać, co możesz z tym zrobić, od razu przychodzą na myśl takie rzeczy, jak: rzucanie, skakanie, taniec, itp. Mózg odpala i zaczyna tworzyć długą listę pomysłów. Później przychodzi zastanowienie i myśl – chwileczkę, przecież to potrafi widzieć gracza! To jest ogromna różnica dla mnie, jako projektanta. Kiedy zaczynaliśmy, jako branża, robić gry wykorzystujące mysz, wychodziły nam dość toporne rzeczy. Dopiero po pewnym czasie okazało się, że strzelanki fpp mogą się z myszą zaprzyjaźnić. Dopracowanie wykorzystania kontrolera zajęło całe lata. Podobnie jest z Kinect – musi upłynąć trochę czasu zanim powstaną naprawdę unikalne rzeczy. Jestem w kropce, gdy pytam sam siebie – jak ma wyglądać sterowanie postacią? Jak mam sprawić, żeby ktoś się poruszał? Przecież nie nakażę biegania w miejscu przez dwadzieścia godzin. Takie rzeczy dzieją się, gdy próbuje się funkcje przypisane gałce analogowej podpiąć pod coś zupełnie innego. Myślę, że na Kinect powstaną kompletnie różne gry od tych, jakie znamy.

...grach

Left 4 Dead 1 oraz 2. Kooperacja w tych grach była fajna i świetnie pomyślana. To kwintesencja przystępności. Nie zrobili czegoś oczywistego, jak choćby to, że gdy grasz w kooperacji i zombie odgryzą ci głowę, to musisz poczekać do kolejnej kryjówki zanim będzie mógł nastąpić respawn. Zamiast tego wypracowali system regeneracji i leczenia. Naprawdę to przemyśleli. Można użyć znajdźki i uratować kogoś. Świetne. Fantastyczne. Uwielbiam to.

Uncharted 2: wow! No tego to się nie spodziewałem. Jakość gry, aktorstwo... Po raz pierwszy grając naprawdę chciałem się dowiedzieć co będzie dalej. Fabuła była bardzo dobra, momentami świetna, podobnie gra wirtualnych postaci oraz aktorów podkładających głosy.

Heavy Rain było niesamowite. Sama liczba rezultatów decyzji, jaką stworzyli, była niesamowita. Było kilka niewiarygodnie emocjonalnie poruszających momentów. Dzieciak z balonikiem w centrum handlowym – bardzo sprytnie pomyślane. Czołganie się po szkle – nawet pomimo tego, że miałem świadomość, że to tylko postać i tak czułem, jakbym sam czołgał się po tym szkle. To było fajne.

Wiem, że to dziwnie zabrzmi, ale linia toru jazdy w Forza jest świetna. Dzięki tej linii nagle zrozumiałem czemu nigdy nie grałem w gry wyścigowe dłużej niż kwadrans. To dlatego, że te gry myślą, że ja wiem, w którym momencie skręcić. Tyle, że ja nie wiem. Dzięki temu prostemu zabiegowi poczułem się o wiele sprytniejszy.

...Fable II

Bądźmy szczerzy, Fable II miało kilka potwornie skaszanionych elementów. Połowa z nich była spowodowana tym, że spieszyliśmy się pod koniec produkcji i mieliśmy straszną fazę, kiedy świat wygląda pięknie i tak dużo jest featurek, a potem to wszystko zaczyna się sypać i stawać dużo mniej piękne. W Fable II mieliśmy w pewnym momencie 67 tysięcy bugów. Testerzy z Microsoftu oznaczyli nas jako super czarnych. Nikt wcześniej nie był nawet czarny – byli czerwoni, pomarańczowi i zieloni. My byliśmy super czarni. Nie mogli w to uwierzyć.

Dlatego musieliśmy ograniczyć lub wyciąć z gry wiele elementów. Ale bugi to nie jedyna sprawa, były też wielkie błędy w designie gry. Nie daliśmy rady wyeksponować elementów USP Fable II i gracze używali tylko 60 procent zawartości gry. Mapa była beznadziejna i chyba nikt nawet o niej nie wiedział, a wszystkie postacie kobiecie wyglądały, jak rosyjskie kulomiotki. Nie potrafiliśmy też zredukować loadingów. Nie cierpię ich, naprawdę. Znam dziennikarzy – wspaniali ludzie – ale wiedziałem, że nam za to dokopią, więc próbowaliśmy je zminimalizować. Napotkaliśmy jednak duży problem z pamięcią, która była potrzeba do podtrzymywania stałych elementów świata gry. Próbowaliśmy streamowania danych, ale kiepsko działało.

...demo i epizodach

Niedługo po premierze sklepowej rozpoczniemy sieciową sprzedaż Fable III w epizodach. Podzielimy grę na rozdziały, z których pierwszy oddamy za darmo. Gdy dojdziesz do pewnego momentu w grze, przeczytasz: „dziękujemy za granie w pilota Fable III, chcesz wydać kolejne 2-5 czy ileśtam dolarów za kolejny rozdział, czy od razu kupić wszystkie?" Potwierdź, a od razy zaczniesz grać dalej. To wspiera ideę freemium, a także obchodzi potworny wynalazek demo. Każdy, kto sądzi, że dema są fajnym pomysłem, jest szalony. To nigdy nie było fajne, bo dema są robione zazwyczaj pod koniec gry, a ich stworzenie wymaga ogromnego talentu designerskiego. Poza tym demo najprawdopodobniej zaspokoi ciekawość gracza zamiast ją podsycić.

ZA GARŚĆ DOLARÓW WIĘCEJ

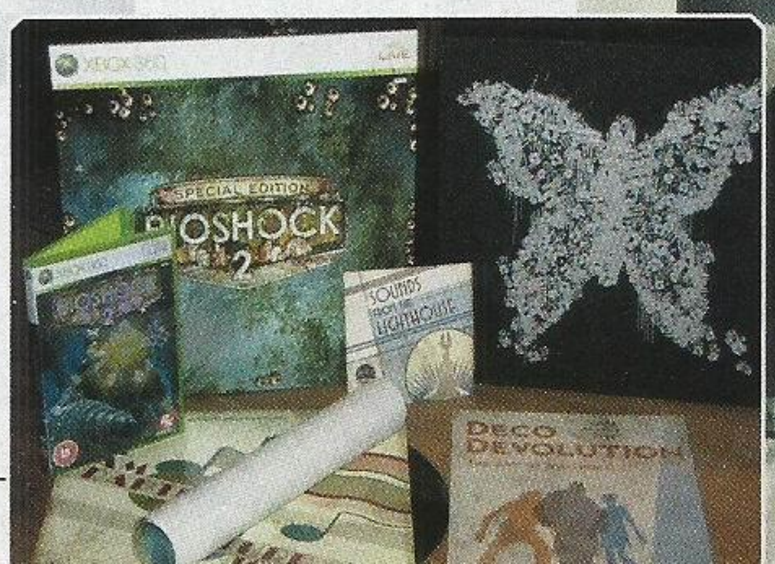
czyli jak twórcy gier wyciągają z nas JESZCZE więcej kasy

Pomimo rosnących zarobków, mało kto nie zgodzi się ze stwierdzeniem, że gry to wciąż drogie hobby. Wartych uwagi tytułów ukazuje się sporo, co – zwłaszcza w przypadku konsol – zmusza do ostrej selekcji i głowienia się nad każdą inwestycją. To z kolei zmusza producentów i wydawców do ostrzejszego kombinowania na sposobami wyciągnięcia od graczy ich ciężko uciułanych funduszy. Część używanych przez nich środków zasadniczo nie zmieniła się od czasów 8- czy 16-bitowych – zaoferować klientom jak najwyższej jakości produkt, a następnie promować go do upadłego. A jednak, wielu ucieka się do jeszcze bardziej wyrafinowanych sposobów, nie tylko w celu wepchnięcia nam swojej gry, ale nawet wydania na nią więcej, niż byśmy musieli. Specjalne wydania, dodatki dostępne przy dokonywaniu preorderu na dany tytuł, i tym podobne praktyki – to dodatkowe, nierzadko dość kontrowersyjne narzędzia do wyciągania od nas choćby paru złotych więcej. Pomimo, że często budzą mieszane uczucia, wielu z nas mimo wszystko się na nie nabiera. Cóż, może po prostu to lubimy…

SUPER-SPECJALNA-LIMITOWANA-KOLEKCJONERSKA…

Specjalne, kolekcjonerskie czy limitowane wydania gier nie są, wbrew pozorom, wynalazkiem ostatnich lat. Trafiały się i dwie dekady temu, tyle że wówczas dotyczyły raczej tylko najpopularniejszych, najbardziej uznanych serii. Dziś poszerzonych wydań doczekują się nierzadko tytuły debiutujące na rynku, o niezweryfikowanej jeszcze jakości. Zjawisko potrafi przybierać dość zróżnicowane formy – czasem „wydanie kolekcjonerskie" ogranicza się po prostu do ładniejszego pudełka, a to metalowej puszki, a to efekciarskiej obwoluty, i ewentualnie jakiegoś unikalnego elementu w samej grze. Na przeciwległym biegunie leżą nieproporcjonalnie wielkie pudła, w których płytka z grą jawi się niemal jako dorzucony na siłę dodatek, przywalony najróżniejszymi gadżetami, w rodzaju artbooków, dodatkowych płyt, plakatów, koszulek czy figurek przedstawiających postacie z gry. W obu przypadkach, przekaz tej formy promocji jest identyczny: „To jest wydanie dla PRAWDZIWYCH fanów. Jeśli kochasz Halo/Warcrafta/God of War (niepotrzebne skreślić) bardziej niż ktokolwiek na świecie, po prostu musisz to mieć. Standardowe pudełko z płytą i instrukcją jest dla plebsu". Nie trzeba chyba wspominać, że w przeważającej większości przypadków zakup takiej „kolekcjonerki" wymaga wysupłania dodatkowej sumki. Przy czym jej wysokość ograniczona jest wyłącznie przyzwoitością wydawcy dzieloną przez stopień fanatyzmu miłośników danej serii. Czasem jest to kilkadziesiąt złotych, ale zdarzają się też wydania-mamuty podwajające, czy potrajające cenę wersji podstawowej.

Czemu więc ktokolwiek wyciąga dodatkową sumę z portfela, zamiast zachować ją np. na kolejną grę (albo przyziemne potrzeby w rodzaju jedzenia, czy utrzymania domu)? Powodów jest co najmniej kilka. Pierwszym jest autentyczne uwielbienie danego tytułu – z pewnością są ludzie, którzy po usłyszeniu o poszerzonym wydaniu kolejnej części ukochanej serii, automatycznie podejmują decyzję o jej zakupie, zanim jeszcze dowiedzą się co właściwie ma się w niej znaleźć. Nie jest to zazwyczaj przesadnie liczna grupa, ale w przypadku najbardziej popularnych serii stanowi grupę docelową, której wydawcy zdecydowanie nie opłaca się ignorować. Reszta potencjalnych klientów podejmuje nieco bardziej przemyślaną decyzję o dodatkowym wydatku. Tu z kolei wiele zależy od indywidualnych gustów – niektórzy ślinią się na myśl o figurce Big Daddy'ego,



KUP PAN NOKTOWIZOR

Wśród wielu mniej lub bardziej efekciarskich (i często bezsensownych) wydań gier, w ciągu ostatnich miesięcy wyróżniło się zwłaszcza jedno. Mam na myśli oczywiście „prestiżową" edycję najbardziej kasowej gry wszech czasów – Modern Warfare 2. Niezorientowanym przypomnę, że oprócz kilku standardowych popierdółek, składała się z jednej bardzo niestandardowej – noktowizora. I to nie zabawkowej repliki, tylko – wedle zeznań posiadaczy – prawdziwego, działającego kawałka sprzętu. Ujawnienie tej edycji wywołało małe poruszenie, bo chyba rzeczywiście jest to najbardziej efekciarskie, i zarazem komicznie rozbuchane wydanie w historii gier. Oczywiście, Activision zawołało sobie za nie zdrowy kawał pieniądza, choć biorąc pod uwagę cenę tego typu urządzeń, przypuszczalnie i tak tracili na każdej kopii sporo kasy, a całe przedsięwzięcie miało raczej na celu wsparcie kampanii promocyjnej gry. No i chyba się udało…

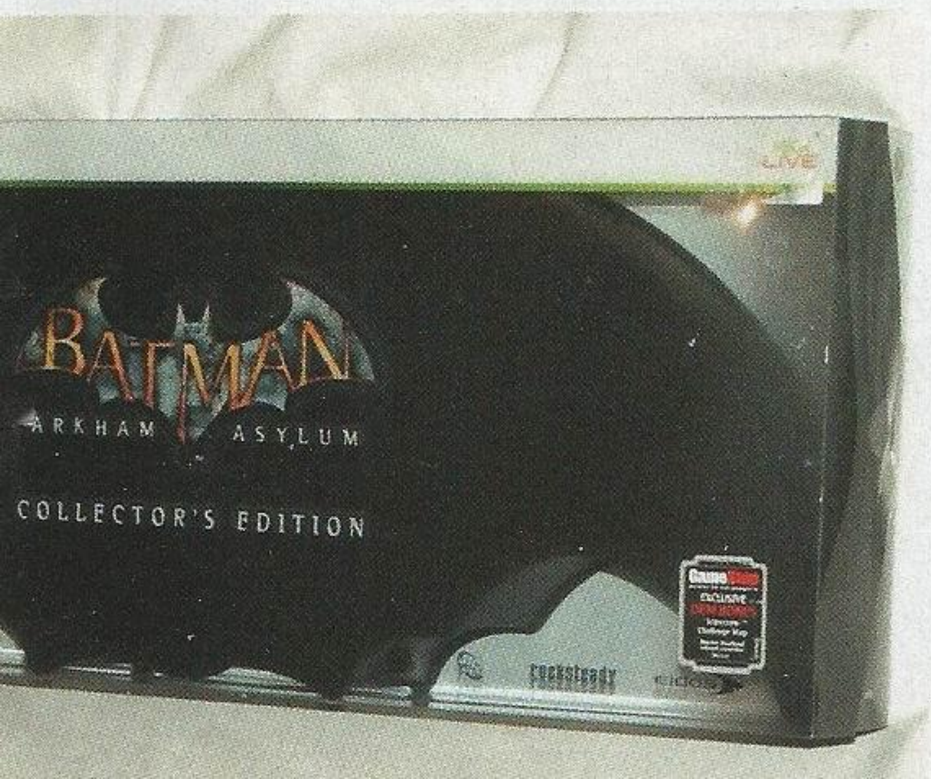
którą postawią sobie na biureczku, innych bardziej interesują wszelakie materiały „zza kulis", czyli filmy dokumentalne i inne „mejking ofy". Wreszcie, kolejna grupa najbardziej ceni sobie jakiekolwiek gadżety pozwalające głębiej zanurzyć się w świecie gry, a więc albumy z grafikami, ścieżki dźwiękowe. Jako ostatnich warto wspomnieć też tych, których nie interesuje nic poza właściwą grą, ale ich z kolei łatwo „kupić" specjalnymi dodatkami, takimi jak postacie, broń, pojazdy, czy wręcz całymi fragmentami rozgrywki niedostępnymi dla zwykłych śmiertelników. Oczywiście przynależność do jednej grupy nie wyklucza jednoczesnego bycia członkiem kilku pozostałych. Im bardziej zawartość wydania zbiega się z zainteresowaniami naszej grupy konsumenckiej, tym większa pokusa wydania gotówki. Dlatego nie dziwi specjalnie fakt, że większość tego typu wydań usiłuje zawrzeć w sobie jak największy przekrój rozmaitych śmieciuszków. Wyjątkowo perfidną metodą jest dodanie do nazwy wydania przedrostka „limitowane", sugerujące potencjalnemu klientowi, że jeśli nie pobiegnie na złamanie karku do sklepu, albo wręcz nie zamówi jeszcze przed premierą, to żądny figurek i nieporęcznych pudeł tłum wykupi mu cały nakład sprzed nosa. A co, w miłości, na wojnie i w handlu grami wszystkie chwyty dozwolone. Zwłaszcza, że pamiętajmy – każdy gracz, który kupi od nas droższą wersję gry X, nie tylko zasila nasze konto większą sumką, ale też – być może – nie kupi z tego powodu gry Y, wyprodukowanej przez konkurencję i dostępnej jedynie w – phi – standardowym, plebejskim opakowaniu.

EKSKLUZYWNE SSANIE

Opasłe wydania limitowane to oczywiście nie jedyny sposób nakłonienia gracza do kupna gry w dniu premiery, albo jeszcze wcześniej. Kolejną, ostatnio coraz popularniejszą praktyką jest dodawanie drobnych bonusów każdemu, kto dokona preorderu danego tytułu (czyli, mówiąc po ludzku, zamówi sobie kopię przed premierą). U nas proceder nie jest jeszcze nagminny, choć oczywiście zdarza się, że ten czy inny sklep kusi klientów kodem na ściągnięcie dodatkowego samochodu, czy broni. Na Zachodzie zjawisko to już dawno wyrwało się spod wszelkiej kontroli, i ponieważ każda duża sieć chce jakiś dodatek na wyłączność, nierzadko aby dostać wszystkie możliwe bonusy do danej gry, należy żałoby zamówić sobie kopię w pięciu różnych sklepach. A jako, że wielu graczy to z natury ciułacze, którzy zwyczajnie chorują, jeśli nie dostaną ulubionej gry z wszystkimi możliwymi elementami, momentami dochodzi do sytuacji kuriozalnych – jak np. z niedawnym Transformers: War for Cybertron, do którego kody na zassanie trzech dodatkowych postaci osiągały na aukcjach internetowych ceny rzędu 100 dolców. Za jedną postać. Czyli – przypomnę – dwukrotnie drożej niż za samą grę. Pocieszne, nieprawdaż? A skoro już jesteśmy w kwestii dodatków zasysanych z sieci, kolejnym coraz częściej stosowanym zabiegiem jest wydawanie tzw. „console-exclusive DLC", czyli np. postaci, albo zestawu misji dostępnego wyłącznie dla posiadaczy jednego systemu, za które Sony i Microsoft zazwyczaj gotowe są wysupłać ładny kawałek grosza. To akurat metoda tyleż upierdliwa, co ryzykowna. Z jednej strony, wydawca próbuje połechtać ego posiadaczy danej konsoli, podszeptując im: „Patrz, to specjalnie dla ciebie. Te leszcze, co kupiły tę kupę złomu od konkurencji, musza obejść się smakiem". Ale ten kij ma dwa końce, i zniechęceni posiadacze „kupy złomu od konkurencji" mogą zwyczajnie wypiąć się na danego producenta. Choć, powiedzmy sobie szczerze, gdyby na tym tracili, to wydawcy raczej by tego nie robili.

AŁA... JESZCZE!

Nie oszukujmy się – o ile nie dojdzie do głosu jakiś zewnętrzny bodziec, w rodzaju jeszcze większego kryzysu ekonomicznego, omówione powyżej procedery będą stopniowo narastać. Sprawdziły się w działaniu, a zbrojne oddziały marketingowców już głowią się jak jeszcze ładniej opakować kolejne produkty, żebyśmy stadnie zamówili swoje egzemplarze zanim jeszcze ujrzą światło dzienne. Wraz z coraz większą dostępnością Internetu i rozwojem usług takich, jak PSN i XBL, nie ma najmniejszego powodu, żeby nie próbowano nam wciskać kolejnych pakietów „premium contentu", a bogacące się firmy na pewno nie powiedziały jeszcze ostatniego słowa w kwestii dorzucanych do gier bibelotów. Prędzej czy później ktoś pewnie spojrzy na przemysł filmowy i stwierdzi: „Hej, czemu nie wypuścić jakiejś przedpotopowej, otoczonej kultem produkcji w odświeżonej formie, ze stertą dodatkowych dupereli? Hollywood robi to od lat". Zresztą, moda na remake'i HD może stanowić pierwszą oznakę tego trendu. I nikt nie mówi, że to źle – najwyraźniej tego właśnie oczekuje wielu z nas. I choć gracze znani są z tego, że chyba trochę zbyt często pozwalają włazić sobie na głowy, to twarde reguły rynku nadal obowiązują. Jeśli chcemy tańszych, albo sensowniejszych wydań kolekcjonerskich, jeśli nie podoba nam się polityka tej czy tamtej firmy w temacie DLC, jedynym, co możemy zrobić to – nie, nie wystosować petycję, tylko zagłosować portfelem i zwyczajnie powstrzymać się od bezsensownego zakupu. Jedno ładne pudełko (albo świecący przedmiot w grze) mniej, ale za to w sercu porcja dumy z bycia odpowiedzialnym konsumentem. //**DrMax**



CO JESZCZE WYMYŚLĄ?

Mały wykaz tego, jakimi to jeszcze cudami na kiju kusić nas będą producenci i wydawcy w najbliższych miesiącach:

Mafia II – wydanie kolekcjonerskie drugiej części gangsterskiej sagi zawierać ma m.in. artbook, soundtrack, drukowaną mapę miasta, dodatkowe samochody i ciuszki do gry. Wydawca pokusił się także o jakże uwielbiane ekskluzywne DLC, tym razem dla posiadaczy PS3.

Assassin's Creed: Brotherhood – fani, którzy wysupłają parę groszy więcej na limitowane wydanie kontynuacji przygód Ezio, dostaną m.in. dwie dodatkowe płyty z bonusowym materiałem, dodatkowe postacie i mapy, karty postaci do trypu multi, a także „kodeks asasyna". A wszystko spakowane w dość efektowne i zapewne nieludzko nieporęczne rzeźbione pudło.

Halo Reach – panowie z Bungie, jak mało którzy mogą pozwolić sobie na rozmach przy projektowaniu specjalnych edycji swojej wielbionej serii. Nic dziwnego, że tym razem specjalne wersje będą aż dwie: Limitowana, składająca się z dość standardowego zestawu gadżetów, takich jak naszywka i dziennik z grafikami, a wszystko to w czarnej skrzynce. Dla prawdziwych twardzieli przygotowano zaś edycję Legendarną, zawierającą to samo, co powyżej, plus pokaźnych rozmiarów zbiorową figurkę ekipy bohaterów. Cena pakietu jest również dość legendarna, ale prawdziwy fan może przeżyć miesiąc na diecie z makulatury.

Dead Rising 2 – znowu mnogie wydania. Edycja specjalna to po prostu gra w dużym tekturowym pudle, plus figurka zombiaka i zestaw DLC do pobrania. Nieco więcej wysiłku włożono w tzw. Zombrex Edition, w której znajdzie się pełnometrażowy film, artbook, stylizowany długopis i notatnik, broszura, i parę innych dupereli.

Fallout: New Vegas – nie będzie już tak wymyślnie, jak w przypadku śniadaniówki z F3. W dużym pudle miłośnicy postapokalipsy znajdą m.in. talię kart, zestaw pokerowych żetonów, dokument z prac nad grą, i – chyba najciekawszy – komiks opowiadający historię wprowadzającą do gry.

Fable III – wujek Peter postanowił postawić raczej na zawartość w samej grze, choć dorzuci też talię kart (co oni z tymi kartami?) ozdobionych motywami z gry i specjalną monetę-pieczęć. A wszystko w pudle przypominającym oprawioną w skórę księgę.

Star Wars: The Force Unleashed 2 – w porównaniu do tego, co wyczyniają pozostali na tej liście, wydanie kolekcjonerskie autorstwa LucasArts może uchodzić niemal za minimalistyczne. Składać się bowiem będzie wyłącznie z zestawu dodatkowych poziomów, broni i skinów, plus pendrive'a w kształcie Starkillera w wersji superdeformed. Ciekawe, czy cena będzie równie stonowana.

Crysis 2 – to się dopiero nazywa ułańska fantazja. Do „Nano-wydania" oprócz gry w stalowym pudełeczku, sąsiedzi zza Odry dorzucą jeszcze opasły artbook, hologram, dodatkową zawartość do gry, rzeźbioną figurynkę głównego bohatera, i – co chyba najciekawsze – całkiem fachowo prezentujący się plecak, wzorowany na Nano-kombinezonie. Tym, którzy właśnie niezdrowo się podjarali, pozwolę sobie wylać kubeł zimnej wody na głowę – zestaw wyceniono na równowartość 200 dolarów.

Gran Turismo 5 – już sam fakt, że GT5 ujrzy w końcu światło dnia wypada odnotować w kalendarzyku. No, a skoro sfora maniaków czeka na grę już ładne parę lat, na pewno skuszą się też na wydanie kolekcjonerskie, z repliką Nissana GT-R, 300-stronicowym albumem dla fanów motoryzacji, brelokiem z logiem gry, a także – jakżeby inaczej – porcją DLC.

RAPORT

MAFIA II

Własne mieszkanie, a może nawet dom; drogie, eleganckie ciuchy; jeszcze droższe samochody w garażu; piękne kobiety pchające się do łóżka; suto zakrapiane imprezy. Nie dziwię się, że Vito Scaletta wybrał takie życie, gdy tylko nadarzyła się okazja dołączenia do mafijnej „rodziny”

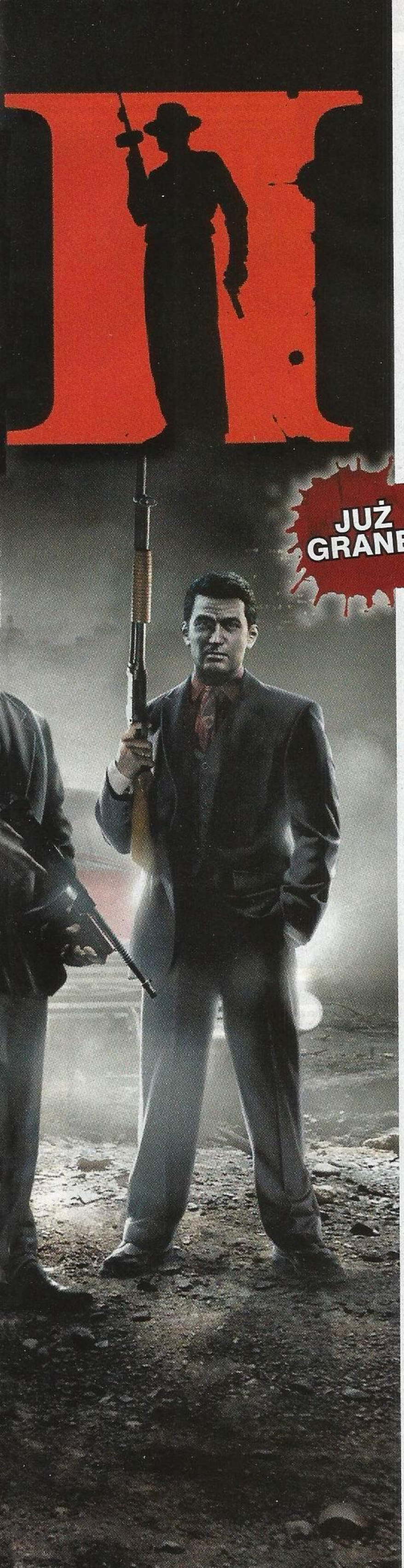
Miał do wyboru to, albo ciężką harówkę w fabryce za psie pieniądze i życie w ciasnym mieszkaniu z matką oraz siostrą. Na decyzję wpłynął też fakt, że od zawsze miał skłonności do łamania prawa, a służba wojskowa uodporniła go na ludzką krzywdę, więc można powiedzieć, że miał predyspozycje do tego „zawodu”. Przede wszystkim jednak, Vito chciał być Kimś.

Karna kolejka dla każdego, kto pomyślał w tej chwili, że celem Mafia II jest zostanie donem, czyli big bossem mafii. Do takiego myślenia przyzwyczailiśmy się grając w setki, a może nawet tysiące gier opartych na schematach „od zera do bohatera” i „na końcu czeka główna nagroda”.

W Mafii ma być inaczej, przez około sześćdziesiąt procent czasu gry, Vito będzie się wspinać w gangsterskiej hierarchii, ale nieoczekiwanie nadejdzie moment, gdy jego życie zacznie się walić. Autorzy nie chcą zdradzać szczegółów, ale podpowiadają, że bohater stanie się zarozumiałym egoistą – prawdopodobnie rozluźnią się więzy przyjaźni między nim a Joe, z którym znają się od małego, a z którym wspólnie wykonają wiele mniejszych i większych zadań w trakcie gry.

Dla kogoś, kto oglądał filmy gangsterskie lub czytał książki o mafii, taki rozwój wydarzeń nie jest może czymś zaskakującym, ale w grach fabuła rzadko prowadzona jest w ten sposób, za co Mafia II zarabia na dzień dobry duży plus. Mnie marzy się, żeby Vito Scaletta stał się znaną postacią świata przestępczego, a jego sława przyniosła mu masę problemów. Chciałbym, żeby policjanci nachodzili go w jego willi, albo zaczął ścigać go jakiś detektyw w stylu Melvina Purvisa z „Wrogów publicznych” i zastawiał na bohatera zasadzki utrudniając mu wykonanie misji. Trzymam kciuki, żeby na podobne pomysły wpadli autorzy gry, a tymczasem skończmy

INFO
DEVELOPER: 2K CZECH
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: 27 SIERPNIA
KONSOLA: X360, PS3



to bujanie w obłokach i skupmy się na tym, co zobaczyłem w wersji preview gry.

Lubię gry dopieszczone w najmniejszych detalach, lubię widzieć, że ciężką pracę włożono nie tylko w stworzenie realistycznego modelu jazdy samochodem czy dobrze działającego cover systemu, ale również w elementy, które sprawiają, że wsiąkam totalnie w klimat i nie mogę przestać grać. W BioShock jest to Rapture rządzące się własnymi prawami, funkcjonujące jak żywy organizm. W The Darkness stopniowo zwiększająca się wrażliwość bohatera na światło, a w Half-Life 2 świat postawiony na głowie, gdzie w kanałach człowiek czuje się bezpieczniej, niż na otwartej przestrzeni, czyli zupełnie inaczej niż w życiu. W Mafia II również znalazłem coś takiego.

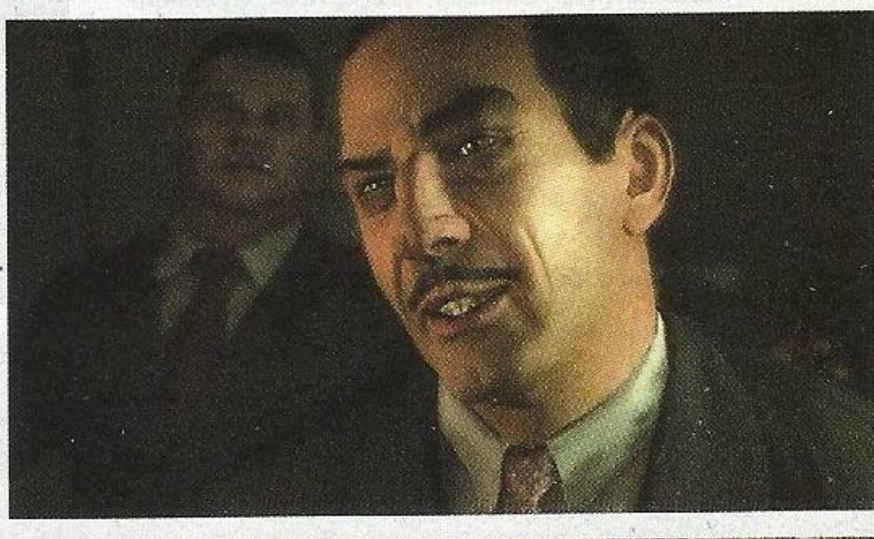
Akcja toczy się w Empire Bay wzorowanym na różnych amerykańskich miastach, ale najbardziej przypominającym Nowy Jork. Wielki most wygląda niemal, jak kopia Brooklyńskiego, a w downtown wśród wieżowców stoją budynki kojarzące się jednoznacznie z Chryslerem i Empire State. Zafascynowało mnie oczywiście, jak cudownie Empire Bay wygląda i jak doskonale czeskiej ekipie udało się odtworzyć klimat oraz wygląd dzielnic włoskich, chińskich, industrialnych czy downtown właśnie, jednak najmocniej uderzyło mnie, w jaki sposób wykorzystano pory roku i pogodę do podkreślenia nastroju panującego w danym momencie gry oraz pokazania, w jakim punkcie w gangsterskim życiu znajduje się Vito.

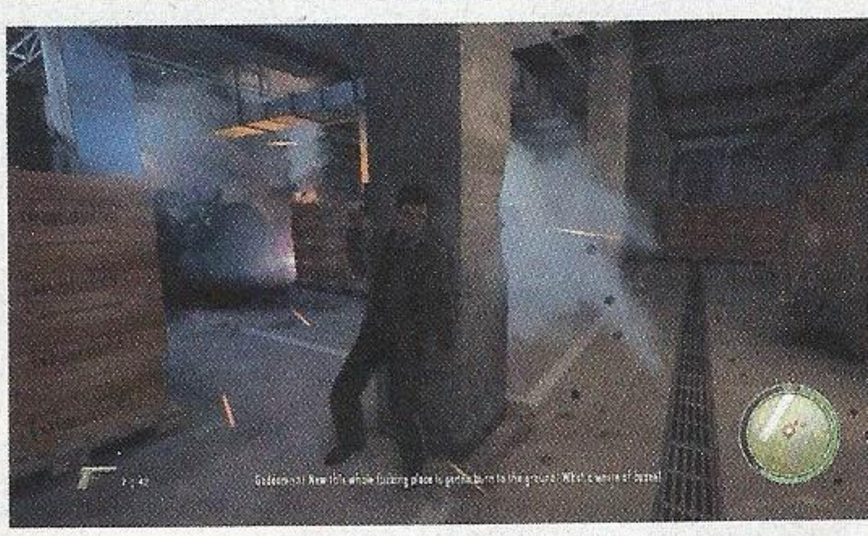
Pomimo ostrej krytyki ze strony graczy, autorzy postanowili nie wprowadzać cyklu dnia i nocy, ani zmiennych warunków atmosferycznych. Zdecydowali się sami ustalić, kiedy będzie padał śnieg lub deszcz, w którym momencie zza chmur wyjdzie słońce, i jaka misja rozpocznie się w nocy lub o poranku. To reżyserowanie charakterystyczne dla gier liniowych, a nie z otwartym światem i to na dodatek takich, które nieodparcie kojarzą się z GTA. Przyzwyczailiśmy się, że w tego typu grach pogoda oraz pory dnia i nocy zmieniają się same.

Akcja Mafii toczy się w dwóch okresach: w 1944 roku oraz w latach pięćdziesiątych. Jest to sensowne rozwiązanie, Vito potrzebuje kilku ładnych lat, żeby wspiąć się w hierarchii i zostać ważniakiem. Demo, w które grałem, składało się z czterech rozdziałów, w pierwszych dwóch zobaczyłem Empire Bay z czterdziestego czwartego – zasypane śniegiem, bo akcja toczy się w zimie; szare, ciemne, smutne, przepełnione atmosferą niepewności i lęku przed tym, co przyniesie tocząca się wojna. W takim nieprzyjemnym klimacie do domu z frontu powraca Scaletta, znajdujący się na przepustce, tymczasowo zwolniony ze służby. Pozwolono mu odwiedzić rodzinę po tym, jak zarobił kulkę i trafił do szpitala. Sytuacja jest nieprzyjemna, bo Vito niedługo musi wrócić do służby. Na szczęście Joe zna kogoś, kto może załatwić bohaterowi zwolnienie, ale to marne pocieszenie, bo jeszcze trzeba jakoś żyć w Empire Bay. Widząc małe, ciasne mieszkanie, w którym Scaletta ma żyć z matką i siostrą, a później słuchając rozmowy bohatera z rodzicielką nakazującą mu iść do pracy w fabryce, szybko poczułem atmosferę beznadziei i trochę łatwiej było mi zaakceptować decyzję Vito o wstąpieniu do mafii.

Lata pięćdziesiąte to już zupełnie inna bajka. Kapitalnie wygląda Empire Bay skąpane w słońcu i zachwycające zielenią drzew. W takim miejscu

Empire Bay w dwóch wersjach, zimowej w 1944 i letniej w latach pięćdziesiątych. Wożąc się po mieście mogłem posłuchać trzech stacji radiowych. Poczułem się, jakbym wrócił do Rapture



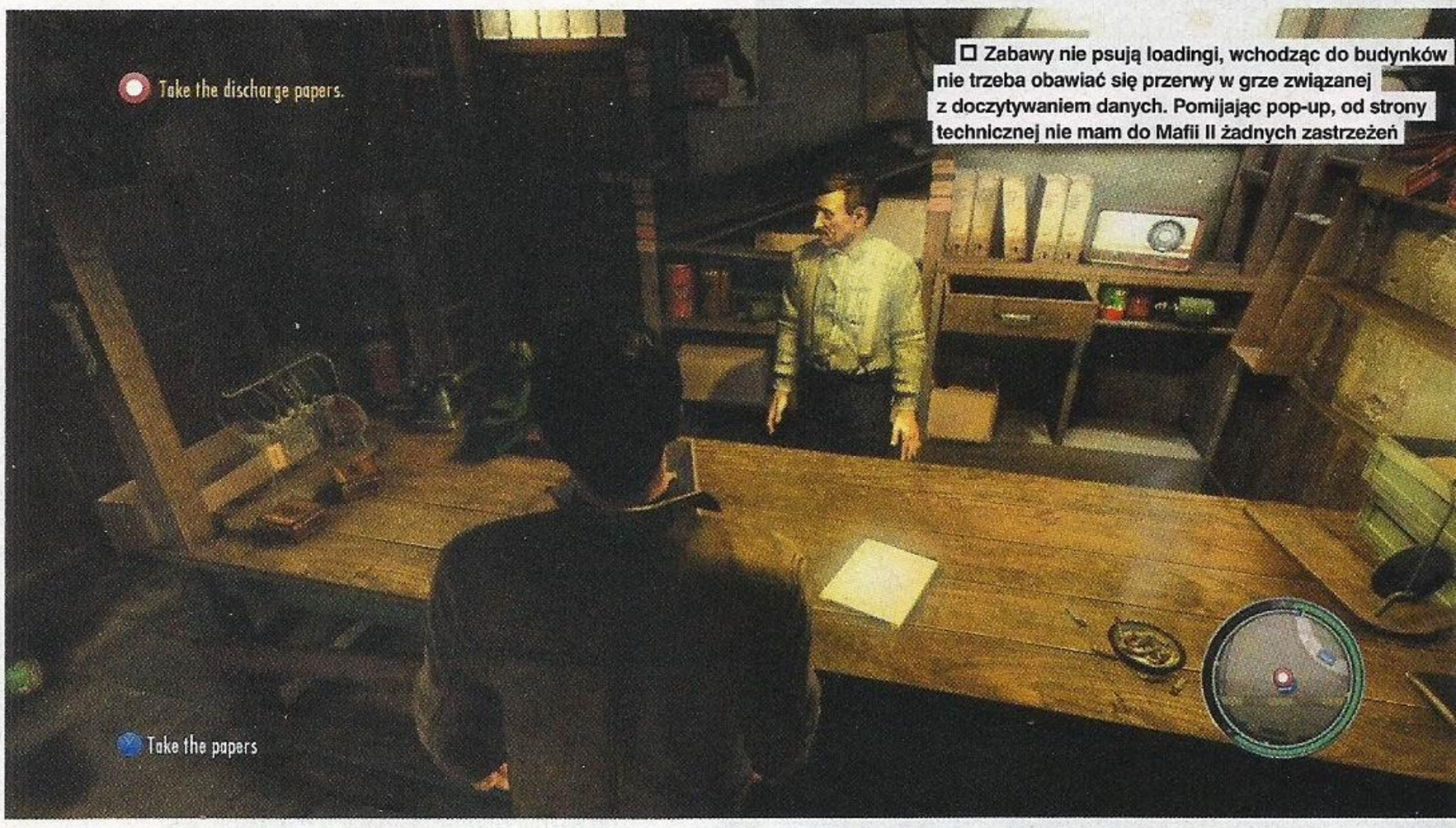


POŚCIGI I STRZELANINY

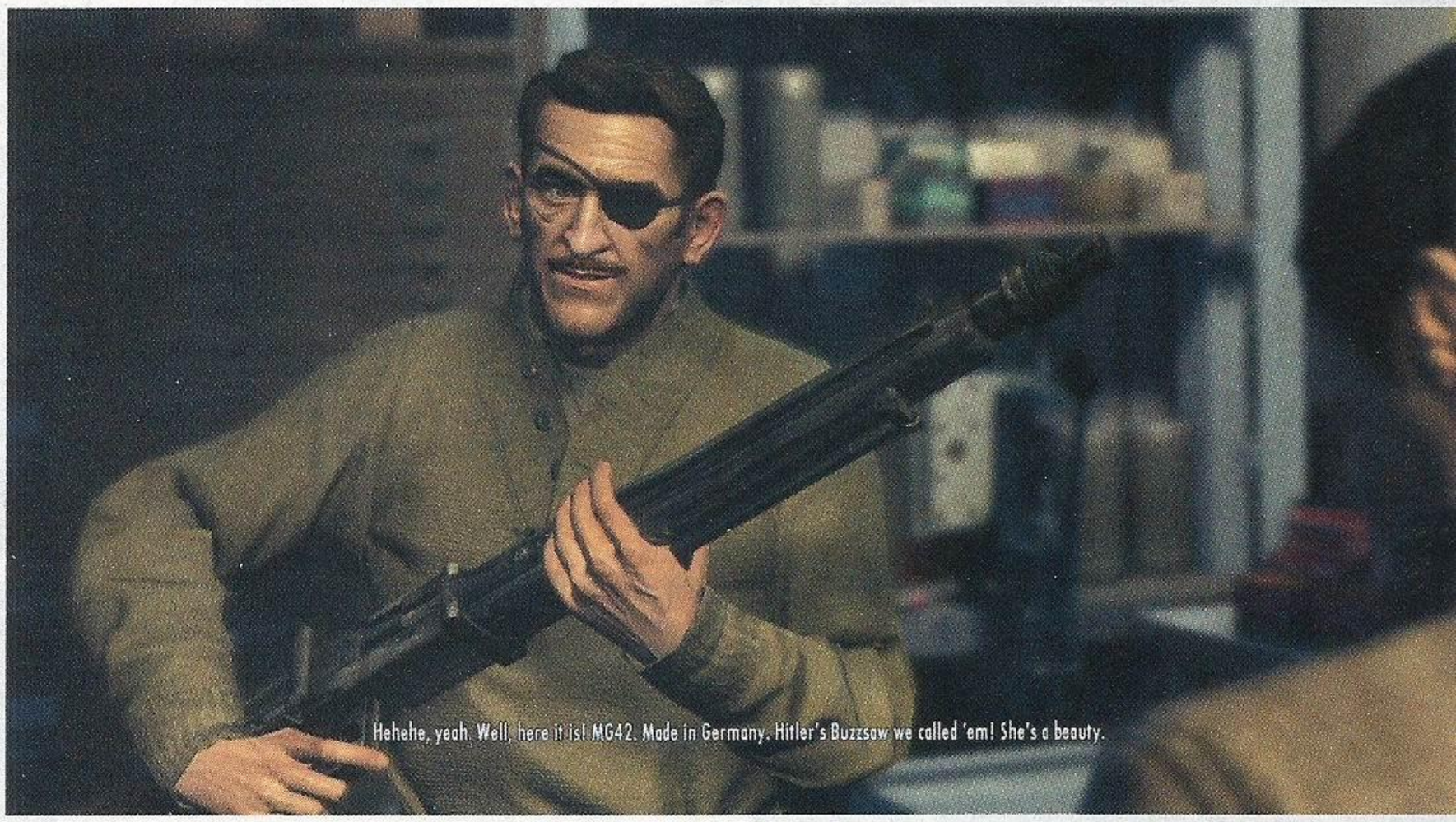
2K Czech przygotowali dwa modele jazdy: normalny i symulacyjny. Pierwszy to pełen arcade, musiałem się postarać, żeby przywalić w lampę albo ścianę. Drugi z symulacją ma tyle wspólnego, co ja z szybownictwem, ale jeździ się trudniej i to właśnie ten model jazdy polecam lubiącym wyzwania. Niektórymi „trumnami" strasznie ciężko się kieruje, trzeba bardzo delikatnie wchodzić w zakręt, żeby nie wpaść w poślizg. Co innego sportowy kabriolet, którego prowadzi się niemal jedną ręką.

Gorąco robi się, kiedy trzeba uciekać przed policją. Gliniarze się nie cackają, spychają samochód z ulicy, rozpędzonym radiowozem wjeżdżają w bok auta tylko po to, by zatrzymać gracza na kilka sekund i wykorzystać ten czas na zastrzelenie kierowcy. Strzelają również podczas jazdy, jeden z nich wychyla się przez okno i nie zdejmuje palca ze spustu. Celują raczej w bohatera, co warto mieć na uwadze próbując uciekać przed nimi we wspomnianym kabriolecie, ale gdyby chcieli, mogliby przestrzelić opony.

Policjanci nie otwierają ognia na widok Vito, no chyba, że jest on poszukiwany za rozstrzelanie przechodniów w centrum miasta. Jechali za mną, gdy śmignąłem na czerwonym albo uderzyłem inny samochód i uciekłem z miejsca zdarzenia. Wystarczyło się zatrzymać, a podchodzili i wypisywali mandat. Można grzecznie zapłacić i problem z głowy. Gdy próbowałem sił w walce ulicznej, gliniarze przybiegali po chwili, rozdzielali Vito i jego przeciwnika. Raz mieli do mnie jakieś pretensje, ale też zdarzyło mi się po prostu odejść jakby nigdy nic. Ciekawie zrobiło się, gdy wybiłem szybę w aucie, które miałem zamiar ukraść, co zauważył przechodzący obok gliniarz. Od razu wziął bohatera na muszkę i ten uklęknął. Co było robić, wybrałem opcję przekonania mundurowego plikiem banknotów, żeby odpuścił. W ten sposób pozbyłem się tysiąca dolarów. Szkoda, że sam nie mogłem ustalić kwoty łapówki. Ciekawe co by było, gdybym przekupnego drania zastrzelił tuż po tym, jak mnie puścił. Chętnie sprawdzę to za miesiąc. O ile 2K Games znowu nie przesunie premiery. ■



☐ Zabawy nie psują loadingi, wchodząc do budynków nie trzeba obawiać się przerwy w grze związanej z doczytywaniem danych. Pomijając pop-up, od strony technicznej nie mam do Mafii II żadnych zastrzeżeń



☐ Vito właśnie odbił porwanych członków „rodziny". W tej misji najpierw musiałem się dużo skradać, bo gdybym został zauważony, strażnicy zabiliby więźniów. Później rozpoczęła się jatka

Samochody są duże, ciężkie i mało zwrotne, o czym trzeba pamiętać na przykład uciekając przed policją. Z drugiej strony, radiowozy też nie są jakieś specjalnie łatwe w prowadzeniu. Sprawdziłem

Mafia II jest grą z otwartym światem, ale nie ma w tym świecie zbyt dużo roboty

aż chce się żyć. Zwłaszcza, gdy ma się szybki kabriolet i własną willę, a w hierarchii mafii zajmuje się wysokie miejsce i jest się poważanym człowiekiem. Ważniakiem.

Mafia II jest grą z otwartym światem, ale nie ma w tym świecie zbyt dużo roboty. To nie jest sandbox pełną gębą, gdzie można tracić czas na robieniu dziesiątek rzeczy niezwiązanych z fabułą. Nie da się wyskoczyć z kumplami na kręgle, ani wstąpić na paczkę naprężyć muskuły, by dobrze wyglądać na wieczornych tańcach. Naturalnie, ogrywałem niepełną wersję, więc nie wiem o Mafii II wszystkiego, ale składała się ona z rozdziałów drugiego, piątego, dziewiątego i dziesiątego, więc miałem okazję zobaczyć, jak gra będzie wyglądać, gdy Vito dorobi się już własnego domu, czyli jak na moje oko w połowie zabawy. Nie pojawiły się żadne zadania poboczne, nie wpadłem podczas spacerów na kogoś, kto chciałby mi zapłacić na przykład za podwózkę, pobicie kogoś, czy wybicie szyby w sklepie.

Pomyszkowałem w sieci i znalazłem wywiad, w którym jeden z autorów wyjaśnia, że wszystko, co gracz może zrobić w grze ma „wspierać fikcję." Chodzenie na kręgle czy rzutki nie mają nic wspólnego z byciem gangsterem, ciężko też wyobrazić sobie w jaki sposób te zajęcia miałyby pozytywnie wpływać na bohatera. Niby imprezka mogłaby zmniejszyć wskaźnik stresu, gdyby takowy znalazł się w grze.

Co zatem można robić w Empire Bay? Wejść do sklepu z ciuchami i kupić nowe ubrania, by zmienić wygląd i zmylić w ten sposób policjantów poszukujących Vito. W restauracji można zjeść obiad albo napić się piwa, żeby odzyskać zdrowie. Trzeba tylko uważać, aby się nie upić. Sprawdziłem jak twardym zawodnikiem jest Scaletta i kazałem mu pić jedno za drugim. W okolicach trzeciego obraz zaczął się rozjeżdżać, a nawet całkiem zamazywać, więc odradzam jazdę na gazie. Zrezygnowałem z upijania bohatera, gdy okazało się, że po dziesiątym nic się nie zmienia, a on wciąż stoi na nogach...

Mafia II nie jest sandboxem w stylu GTA, a liniową grą z otwartym światem. Twórcy posuwają się krok dalej mówiąc, że to przede wszystkim strzelanka tpp. Po co w takim razie tracili czas na tworzenie Empire Bay, po którym jeździ się właściwie tylko po to, by dojechać od zleceniodawcy do celu misji? Na przykład, żeby Mafię II wyróżnić z tłumu shooterów z akcją pokazaną zza pleców bohatera. Grałem około sześciu godzin i nawet przez chwilę nie poczułem się znudzony jeżdżeniem po mieście. Wspominam o tym na wypadek, gdyby ktoś chciał zarzucić autorom sztuczne wydłużanie rozgrywki. W rzeczywistości jazda po Empire Bay jest jednym z najważniejszych elementów rozgrywki, bo pomaga budować unikalną atmosferę.

Do kapitalnie odwzorowanych miast przyzwyczaiły mnie obie części Assassin's Creed, a mimo to wycieczka do Empire Bay przyprawiła mnie o szczękoopad

☐ Empire Bay wydawało mi się niewielkie, ale to po prostu ja jeździłem w kółko po tych samych ulicach. Dopiero, gdy wszedłem na dach wieżowca, zobaczyłem jak duży jest ten niby-Nowy Jork

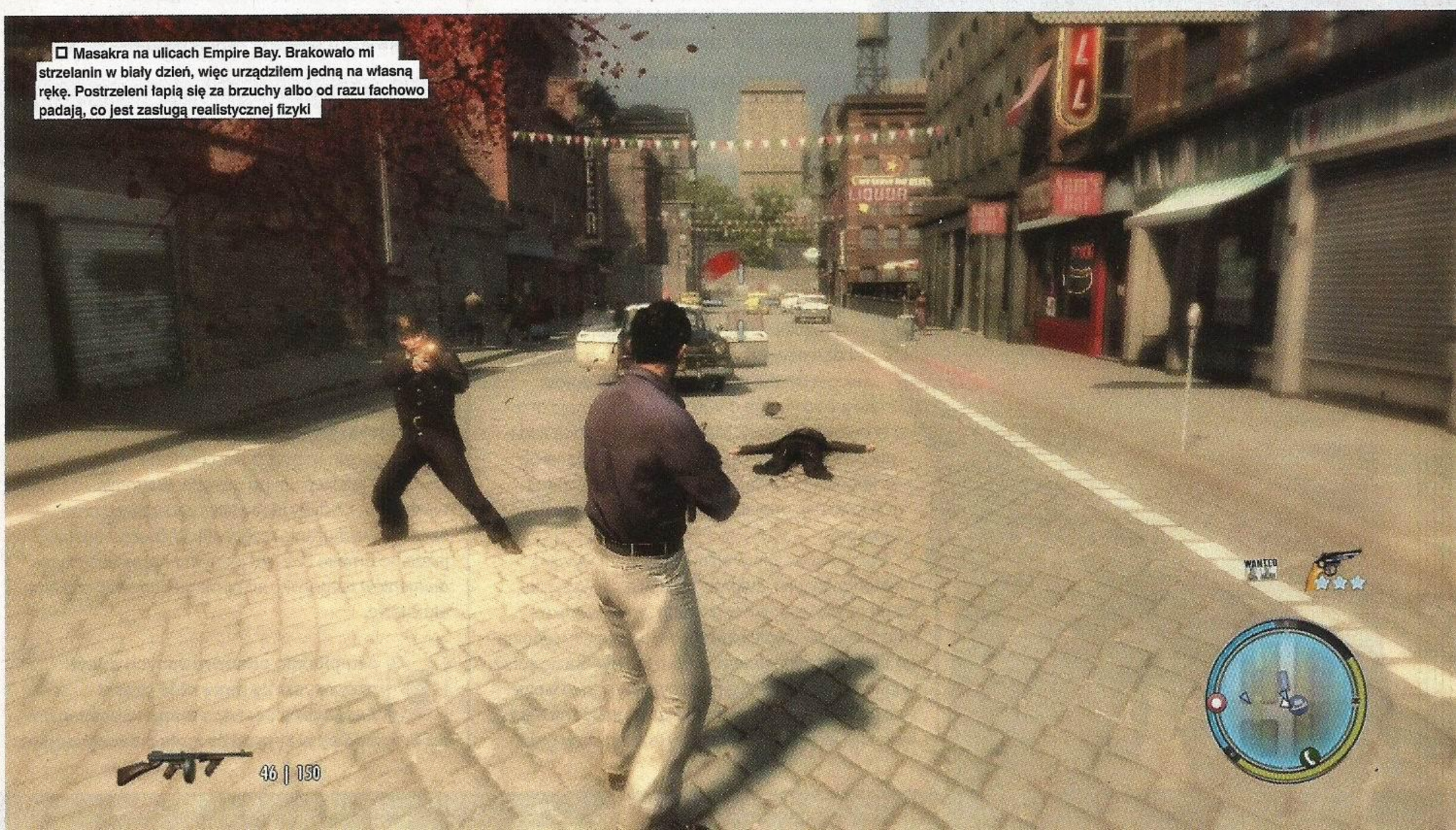
i wytrzeszcz oczu. Kto był w Stanach, poczuje się jakby tam wrócił, a kto nie był, po zagraniu w Mafia II będzie wiedział czego spodziewać się po wschodnio-amerykańskich metropoliach. W Chinatown są same niskie budynki z chińskimi „krzaczkami" na ścianach i neonach, a po chodnikach kręcą się głównie skośnoocy. Tak na marginesie, przetestowałem w walce kilku przechodniów i zdecydowanie najlepiej poradził sobie właśnie Chińczyk. Ale to mógł być przypadek.

Poczułem się jakbym ponownie znalazł się w Nowym Jorku, gdy wjechałem do Little Italy. Ciasne uliczki, napisy „Pizza" i inne związane z jedzeniem na szybach restauracji. Mógłbym jeszcze wspomnieć o charakterystycznych budynkach ze schodami pożarowymi znajdującymi się na zewnątrz, albo o szerokich drogach i ulicach skrytych w cieniu estakad znajdujących się tuż nad nimi. W Empire Bay nie ma za to pięknych średniowiecznych i renesansowych budynków ani zabytkowych kościołów. Taki już urok amerykańskich miast.

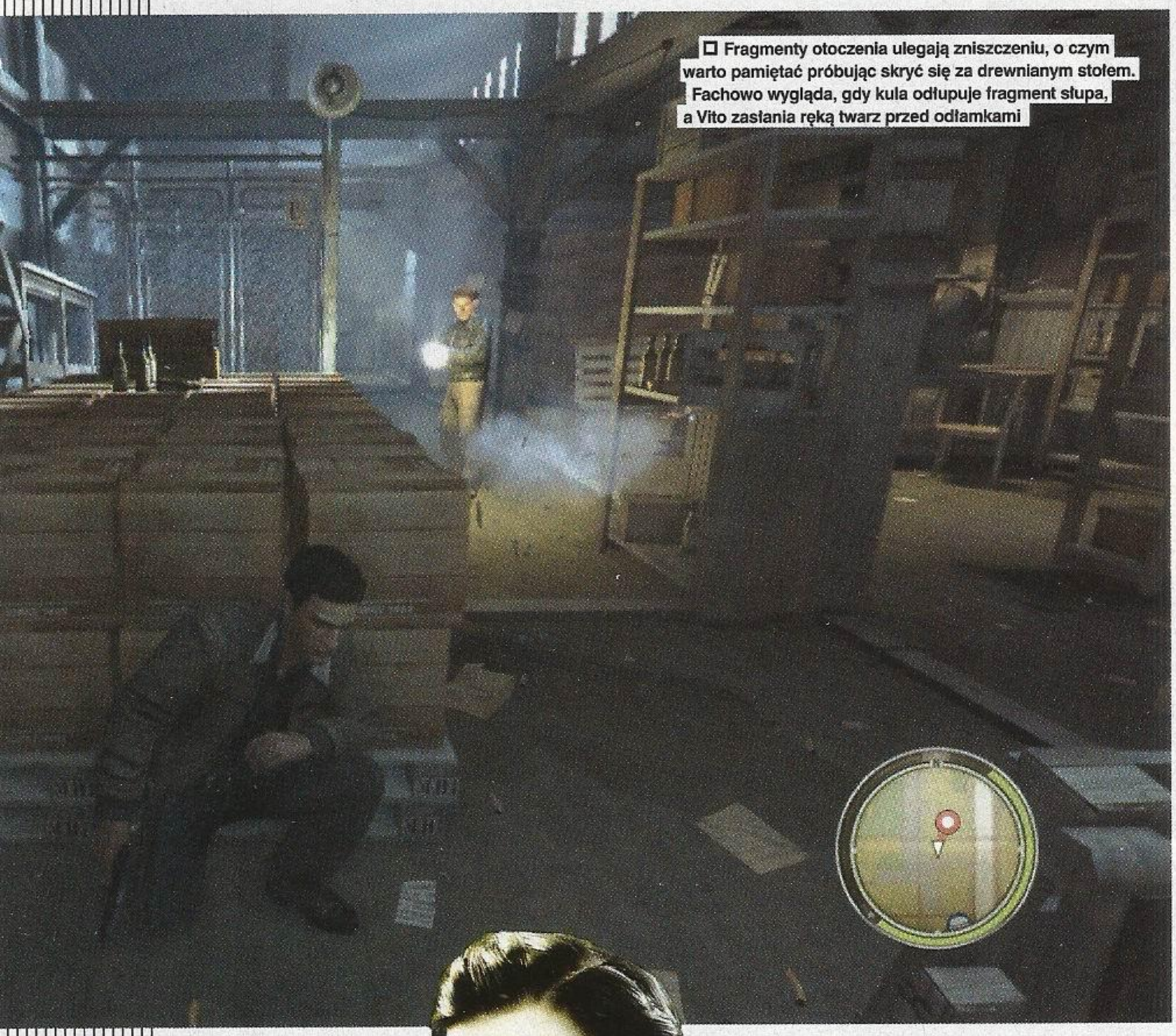
Nie miałem wystarczająco dużo czasu, by przyjrzeć się jak zmieni się Empire Bay przez około dziesięć lat od powrotu Vito z frontu, na pewno w latach pięćdziesiątych na ulice wyjadą inne samochody niż w czterdziestym czwartym, a na poboczach wyrosną billboardy. Trudno ocenić czy zmieni się zabudowa i co ważniejsze, czy zmiany wpłyną na rozgrywkę, ale na pewno chętnie po raz kolejny odwiedzę ten niby-Nowy Jork, by pozachwycać się grafiką.

W poprzednim numerze NEO+ w relacji z E3 psioczyłem, że Mafia II nie wygląda tak dobrze, jak ją

Dbałość o detale jest porażająca, zachwycił mnie chociażby śnieg spadający z samochodu przy szybkim wejściu w zakręt. Ptaki krążące nad miastem wcale nie musiały znaleźć się w grze, a jednak są



☐ Masakra na ulicach Empire Bay. Brakowało mi strzelanin w biały dzień, więc urządziłem jedną na własną rękę. Postrzeleni łapią się za brzuchy albo od razu fachowo padają, co jest zasługą realistycznej fizyki



□ Fragmenty otoczenia ulegają zniszczeniu, o czym warto pamiętać próbując skryć się za drewnianym stołem. Fachowo wygląda, gdy kula odłupuje fragment słupa, a Vito zasłania ręką twarz przed odłamkami

JAK ROCKY BALBOA

Kilka razy w tekście wspomniałem o walkach wręcz. Każdego przechodnia można popchnąć i sprowokować do bójki. Zdziwiło mnie, jak wielu mieszkańców Empire Bay stawało do pojedynku, wydawało mi się, że ludzie raczej starają się unikać konfrontacji.

W trakcie walki kamera odkleja się od pleców Vito i ustawia tak, by pokazać walczących z boku, jak w zwykłym mordobiciu. Model walki jest uproszczony, bohater może zadać cios lekki, mocny, a także połączyć je w kombinacje. Co ciekawe, kopniaka wypłaca dopiero, gdy solidnie sklepie przeciwnika i na ekranie wyświetli się informacja, które przyciski naciskać, by zakończyć pojedynek.

To bardzo łatwe QTE w stylu naciśnij raz Y, trzy razy B i po zawodach. Można jeszcze robić uniki niczym zawodowy bokser, niestety również wykonuje się je wciskając przycisk. Tak trudno było przypisać uniki pod ruchy gałką analogową? Nie miałbym nic przeciwko, gdyby Czesi skopiowali system walki z Fight Night, tylko w uproszczonej wersji, żeby przeciętny miłośnik sandboxów nie miał dużych problemów z pokonaniem przeciwnika.

Dwukrotnie gra zmusiła mnie do boksowania. Walczyłem w rzeźni i nie chcę zbyt wiele na ten temat pisać, żeby nie zdradzać fabuły. Mogę za to wspomnieć o pierwszej w ogóle walce w grze. Vito starł się z groźnym panem prześladującym jego rodzinę. Ojciec bohatera przed śmiercią narobił długów. Żona i córka muszą oddać dwa tysiące dolarów, czyli całkiem niezłą sumkę – za pierwsze zadanie Scaletta zarobi tylko cztery setki. Nie dane mi było sprawdzić, czy Vito spłaci dług, bo z drugiego rozdziału gra przeniosła mnie do piątego, ale przynajmniej miałem możliwość skopania tyłka mężczyźnie nękającemu rodzinę bohatera. Skupiłem się na lekkich combosach, a na koniec wypłaciłem uppercuta i gość odpadł. ■

zapamiętałem. Tak to jest, jak się gra stojąc pół metra od telewizora. Dbałość o detale jest porażająca, zachwycił mnie chociażby śnieg spadający z samochodu przy szybkim wejściu w zakręt. Ptaki krążące nad miastem wcale nie musiały znaleźć się w grze, a jednak są. Co z tego, że to mało istotny szczegół? Mnie takie drobiazgi pomagają uwierzyć, że ten świat żyje własnym życiem. Zauważyłem doczytywanie tekstur oraz pop-up, czyli nagłe pojawianie się elementów otoczenia, nie przeszkodziło mi to w cieszeniu oczu pięknymi widokami.

Nie wybrałem się jednak do Empire Bay zwiedzać, ale zostać członkiem mafii.

Vito nie zaczyna jako kompletny żółtodziób, jeszcze niedawno służył w armii, więc zna się na broni, celnie strzela, potrafi się bić, a przede wszystkim umie zabijać z zimną krwią.

Pierwszy kontakt z bronią w grze miałem na złomowisku, gdzie pracuje znajomy Joe, a zarazem pierwszy w Mafia II zleceniodawca. Złomowisko znajdujące się niemal na odludziu jest idealnym miejscem, żeby potrenować strzelanie do wraków bez niepokojenia mieszkańców.

Wspomniałem już, że Mafia II według jej twórców jest strzelanką tpp i jako taka nie zawodzi. Przy celowaniu kamera zjeżdża nad bark bohatera, broń szybko zmienia się wybierając kierunek na krzyżaku. Jest też cover system, czyli chowanie się za osłonami. Vito przykleja się do murku czy słupa i może się na moment wychylić, żeby oddać strzał. Może też schować się za tym samym słupem z innej strony bez odklejania się, wystarczy wcisnąć X (kwadrat na Dual Shocku) i kierunek, a Scaletta płynnym ruchem ustawi się tak, jak sobie tego życzymy. Nie mam żadnych zastrzeżeń do tego systemu, ani do inteligencji partnerów sterowanych przez konsolę. Biorą aktywny udział w strzelaninie, wykorzystują moment zagapienia przeciwnika, gdy ten skupia swoją uwagę na bohaterze. Skutecznie pomagają, ale nie odwalają czarnej roboty za gracza, więc nie można się ukryć i liczyć na to, że sami wszystkich zastrzelą. Nie miałbym nic przeciwko, gdyby padali ranni na ziemię i musiałbym ich leczyć, podobnie jak to ma miejsce w Gears of War. Z drugiej strony, jak sobie pomyślę, że Vito niemal umiera po wyłapaniu raptem trzech kulek, może i lepiej, że nie trzeba pomagać

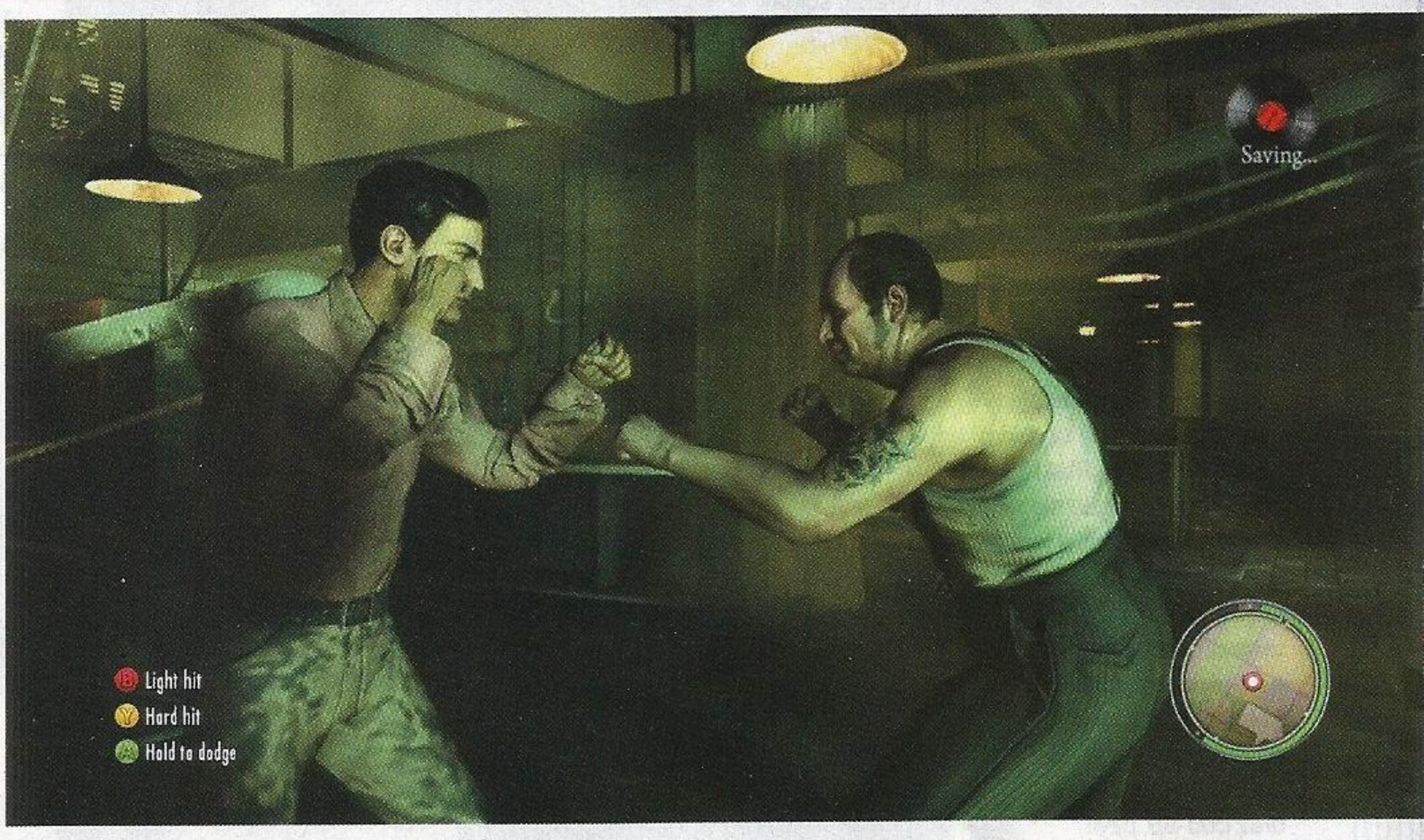
Nad minimapą znajduje się wskaźnik zainteresowania policji osobą Vito. Pistolet oznacza, że stróże prawa nie zamierzają cackać się z bohaterem, tylko otworzą ogień od razu, gdy go zobaczą

N(E)O Comments

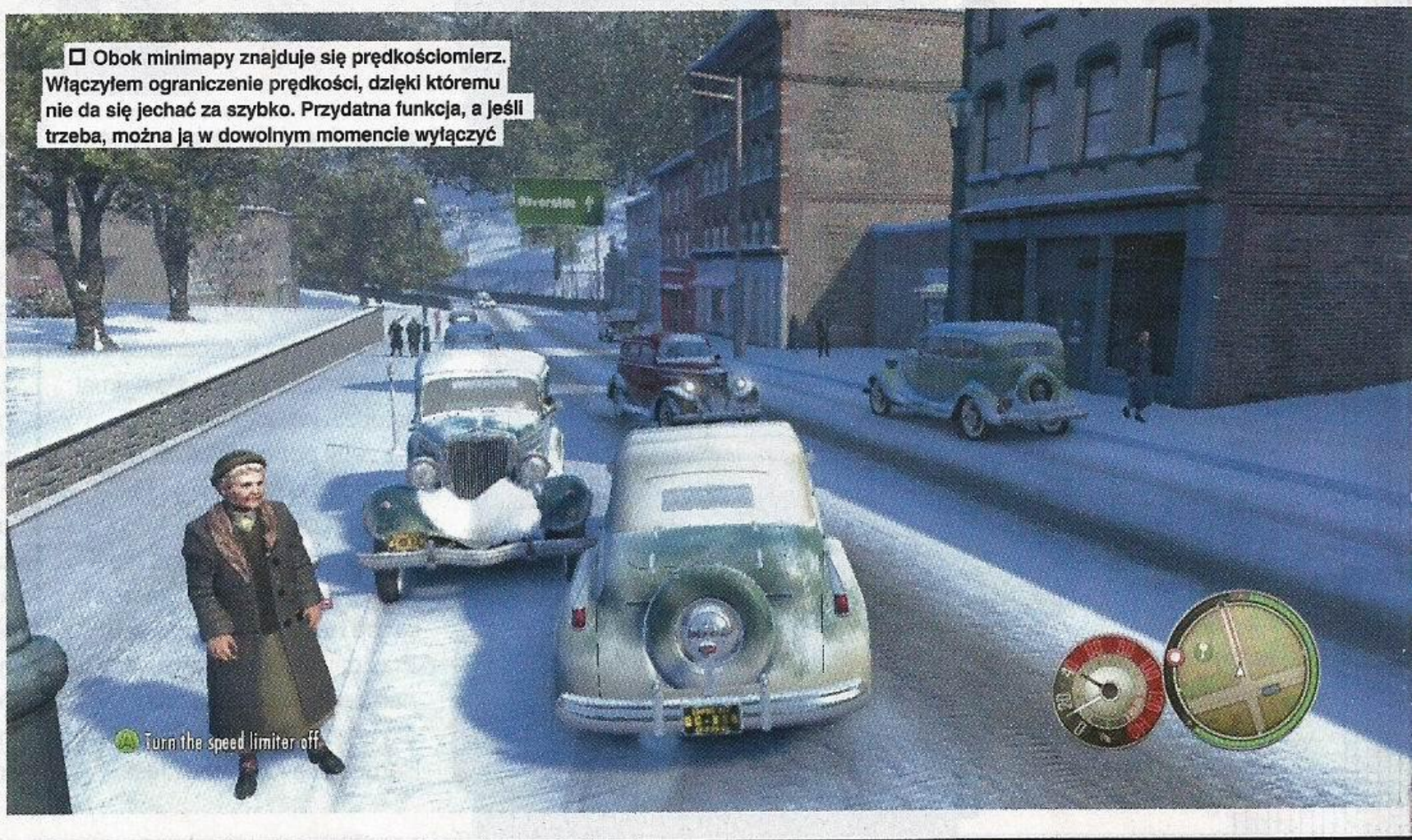
Kaxi: Wreszcie ktoś poszedł po rozum do głowy! Tworzą otwarty świat, ale podporządkowany fabule oraz nastrojowi narracji. Jednym z powodów, dla którego nie lubię się za bardzo z sandboxami, jest fakt, że większość danej mi wolności idzie na marne. Można robić wiele rzeczy, ale one niczemu nie służą. To trochę tak, jakby reżyser nakręcił kilkaset scen i poprosił widza, by wybrał sobie te, które mu się podobają i je uznał za film. Reżyseria musi mieć miejsce nawet w sandoboxach. Mafia II daje graczowi swobodę w zakresie, który działa na korzyść wizerunku gry.

Gonzo: Czy jest jeszcze ktoś, kogo nie wkurzają sandboksy rozdmuchane jak lala z seks-shopu? Od paru lat developerzy mylą wolność z dowolnością i wrzucają do gier zadania, bez których rozgrywka mogłaby się spokojnie obejść. Fakt, są one krótkie, ale tylko dlatego, żeby nie zdążyły się znudzić. Z rozrywką ma to niewiele wspólnego, takie zagrywki bardziej zasługują na miano zapychaczy wolnego czasu. No i stanowią idealny pretekst dla dodatkowej płatnej zawartości w przyszłości. Po co mam bawić się w rzutki w Mafii II, jeżeli lepszą ich wersję znajdę choćby w WarioWare. Dzień i noc? Jednymi z moich wspomnień z GTA są misje, który zaczynały się o chorych porach i trzeba było tkwić w miejscu i pierdzieć jak tenor po koncercie, byle tylko przeskoczyć do upragnionej godziny. Autorzy Mafii II poszli po rozum do głowy i Empire Bay pokaże nam „tylko" swoje zimowe oraz letnie oblicze. I na pewno zmiany miasta w tych dwóch porach roku będą szły o wiele dalej, niż pseudoróżnice między dniem a nocą, kiedy zmienia się tylko oświetlenie, a zamiast przechodniów na ulice wybiegają rozpustnice.

Sasori: Zaraz, zaraz, bo robi nam się z tego jakiś czeski film. I to bez napisów. Z pewnym niepokojem śledzę to, co dzieje się z Mafią II. Strasznie fajnie, że twórcy chcą opowiedzieć chwytającą za nabiał historię i dbają o to, by odpowiedni był klimat i bym nie wypadł za bardzo ze scenariusza... Nie, wróć, to nie jest fajne. O wiele fajniejsze jest danie mi wyboru, czy chcę zająć się głównym wątkiem i smakować reżyserski kunszt autorów, czy może raczej wyprawami na kręgle trwonić zbudowany przez nich klimat i napięcie. Nie znoszę, kiedy wybiera się za mnie. Oczywiście, świętym prawem developera jest sklejenie takiej gry, jaką sobie wymarzył, ale Mafia II miała być czymś nieco innym, nie takie wrażenie utrwaliły we mnie materiały prasowe. Chciałem kolejnej piaskownicy, tym razem w gangsterskich klimatach. A najwyraźniej dostaniemy po prostu gangsterską opowieść. Bez kitu, wizja artystyczna czy raczej nożyczki księgowego?



Obok minimapy znajduje się prędkościomierz. Włączyłem ograniczenie prędkości, dzięki któremu nie da się jechać za szybko. Przydatna funkcja, a jeśli trzeba, można ją w dowolnym momencie wyłączyć



partnerom, bo poziom trudności poszybowałby bardzo wysoko.

Strzelałem w każdej misji (po jednej na rozdział), ale napisanie, że głównie na tym polega rozgrywka byłoby wielką niesprawiedliwością z mojej strony. Jest wręcz odwrotnie, przez kilka godzin spędzonych z grą stosunkowo rzadko musiałem pociągać za spust. Pierwsze zadanie wydawało się proste – ukraść samochód stojący na zamkniętym podwórku i dostarczyć go na złomowisko. Jakiś koleżka zauważył mnie, gdy przeskakiwałem przez płot, więc dałem mu w zęby i zabrałem się za otwieranie zamka w drzwiach furki. Nagle wyskoczyło kilku uzbrojonych gangoli, próbowali wykorzystać przewagę liczebną i nie czekali aż wychylę się zza osłony, tylko starali się mnie okrążyć. Zasada numer jeden – nie czekać w jednym miejscu aż wróg podejdzie, starać się być w ruchu, jeśli to możliwe. Tym bardziej, że niektóre elementy otoczenia ulegają zniszczeniu, zwłaszcza gdy przeciwnik uzbrojony jest w shotguna. Potężne ustrojstwo potrafi jednym strzałem zniszczyć stół czy słup, za którym skrył się Vito.

Pozbyłem się natrętów, wsiadłem do auta i rzuciłem się do ucieczki. Nie dali za wygraną, ścigali mnie dwoma samochodami i próbowali zastrzelić w trakcie pościgu, a ja podziwiałem dziury po kulach pojawiające się na karoserii.

komu udało się przeżyć. Bohaterowie wymieniają się uwagami dotyczącymi misji, ale podejmują też tematy związane ogólnie z ich „pracą", a nie tym konkretnym zadaniem. Ogromnie podobały mi się dialogi w trakcie gry w Uncharted 2, bardzo się cieszę, że takie samo rozwiązanie zostanie zastosowane w Mafia II. Szczególnie, że te rozmowy są absolutnie jednym z najlepszych elementów gry.

Przed zagraniem warto obejrzeć (bądź przypomnieć sobie) kilka filmów gangsterskich, obowiązkowo „Ojca chrzestnego", ale także „Wrogów publicznych", „Donnie Brasco", „Chłopców z Ferajny" oraz „Rodzinę Soprano." Nie chodzi o sam klimat lat pięćdziesiątych (blisko uchwycenia go jest serial „Mad Men", którym inspirowali się twórcy gry, chociaż jego akcja toczy się w kolejnej dekadzie), a o to jak wygląda hierarchia mafii i w jaki sposób jej członkowie rozmawiają ze sobą. Ostro, z dużą liczbą wyrazów powszechnie uznawanych za niecenzuralne, pokazują, że niczego się nie boją i absolutnie nie silą się na uprzejmości. Gdy pierwszy zleceniodawca (ten ze złomowiska) wita się z Joe, brudną ręką klepie go po ramieniu i brudzi jego płaszcz, rozmowa o interesach schodzi na dalszy plan.

Doskonała wiadomość jest taka, że gra od początku powstaje z myślą o konsolach

W kolejnej misji najpierw musiałem udać się do zaprzyjaźnionego sprzedawcy broni po karabin stacjonarny. Vito i spółka zamontowali to cacuszko w oknie na piętrze w budynku znajdującym się naprzeciw destylarni, przyczaili się na niejakiego „Grubasa", a gdy się pojawił, rozpętało się piekło. Najpierw ostrzelałem dwa samochody i kilku zbirów z karabinu, a kiedy okazało się, że Grubas skrył się w budynku, ruszyłem za nim w pościg i walczyłem wewnątrz destylarni. W strzelaninie wspomagali mnie Joe oraz zleceniodawca Eddie. Ten drugi głupio zarobił kulkę, więc po skończonej robocie musiałem jeszcze go odwieźć do zaprzyjaźnionego lekarza. Jakoś się nie zdziwiłem, gdy zobaczyłem ścigające nas radiowozy. Może dlatego, że grałem już w tę misję na E3, nieoczekiwanie jednak nie skończyła się sceną na moście. W tamtym demie bohaterów otoczyło kilka radiowozów, tym razem spokojnie zgubiłem pościg i dojechałem do willi doktorka.

Opisywanie krok po kroku, co musiałem robić w kolejnych misjach, jest czerstwe, chciałem jednak pokazać, że misje są ciekawe, zróżnicowane i fachowo wyreżyserowane. Jak choćby ta, w której Vito i Joe muszą zdobyć ubrania robocze pracowników firmy sprzątającej w hotelu, podłożyć bombę w sali konferencyjnej, wejść na dach, by stamtąd opuścić się na platformie używanej przez myjących okna i odpalić bombę od zewnątrz, a następnie wbić przez okno do zdemolowanego pokoju i zabić każdego,

Panowie przez chwilę skupiają się wyłącznie na obrzucaniu się wyzwiskami. Nie brzmi to może jakoś szczególnie ciekawie, gdy o tym piszę, ale co innego, kiedy się słyszy, jak bohaterowie przekrzykują się po amerykańsku z silnym włoskim akcentem, wrzucając co jakiś czas do zdań włoskie słowa i mnóstwo epitetów. Zupełnie jak w filmach.

Właśnie, w Mafii II urzekło mnie, że czułem się jakbym uczestniczył w filmie o amerykańsko-włoskiej mafii działającej na przełomie lat czterdziestych i pięćdziesiątych dwudziestego wieku. Długim filmie – jeśli moje wyliczenia są słuszne, do ukończenia gry potrzebne będzie ponad dwadzieścia godzin. Doskonała wiadomość jest taka, że gra od początku powstaje z myślą o konsolach, więc nie będzie to marna konwersja, jak to miało miejsce w przypadku pierwszej części. Premiera pod koniec sierpnia, w następnym numerze N+ wystawimy ocenę i nie mam większych wątpliwości, że będzie wysoka.

//Mielu

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED WRZESIEŃ 2010

HALO: REACH
Nie ulega wątpliwości, że pożegnanie Bungie z universum Halo zapowiada się szczególnie. Czy w grze choć przez sekundę zobaczymy Master Chiefa?

MAFIA II
Przedsmak tego, co przyniesie gra mogliście przeczytać dosłownie przed chwilą. Już rezerwujemy czas na granie.

METROID: OTHER M
Team Ninja - Itagaki + Samus A = ? Jeszcze nie wiemy, ale jesteśmy ciekawi.

Kolonia czyli koniec wakacji

Dopiero ochłonęliśmy po czerwcowym E3, a już szykujemy się do wyjazdu do Kolonii na gamescom. Cieszymy się na myśl o spokojnym dniu prasowym bez tłumów w halach, a także na umówione pokazy za zamkniętymi drzwiami. Dlaczego wolimy gamescom od E3? Bo trwa dłużej, a Kolonia jest bliżej Warszawy, więc możemy wyskoczyć na imprezę większą ekipą, a produkcja pisma na tym nie ucierpi. Poza tym dwugodzinne loty są lepsze od całodniowych podróży.

Naszego entuzjazmu nie podzielają Anglicy, którzy do dziś nie mogą pogodzić się z upadkiem ECTS i za Chiny Ludowe nie mają ochoty jeździć do Niemiec. W ubiegłym roku na gamescom przyleciało zaledwie 120 dziennikarzy z Wielkiej Brytanii. Francuzów było dokładnie sześciu więcej, a Holendrów 243. Po przedstawicielach mediów z największego europejskiego rynku gier można by się spodziewać, że będzie ich cała chmara, a tymczasem ich ekipa była silniejsza od polskiej o zaledwie 22 osoby. Nic dziwnego, że organizator gamescom dwoi się i troi, żeby zachęcić Brytyjczyków do przyjazdu na wystawę. Koelnmesse dogadywało się nawet z tanimi przewoźnikami, aby dziennikarze z Wysp mogli przylecieć za darmo!

Niezależnie od tego ilu Anglików skorzysta z oferty, i tak zapowiada się, że gamescom obroni tytuł największej wystawy gier na świecie – organizatorzy spodziewają się większej liczby gości niż w 2009. Przypomnijmy, rok temu było 245 tysięcy zwiedzających i 458 wystawców z 31 krajów. Mimo to Capcom zrezygnował z udziału w imprezie tłumacząc tę decyzję brakiem gier do pokazania. A co z Marvel vs. Capcom 3? Co z Dead Rising 2? Że niby nie wiadomo jeszcze czy gra trafi do sprzedaży w Niemczech? Tak jakby wcześniej w Kolonii i Lipsku nie pokazywano gier oznaczonych białą osiemnastką na czerwonym tle. Poza tym na gamescom przyjeżdżają gracze z całej Europy, nie tylko z Niemiec, czyż nie?

Capcom poszedł w ślady Segi, która z nie pojawi się na imprezie, choć nazywa ją „najważniejszym europejskim wydarzeniem roku". Odwiedzający nie zagrają zatem w Vanquish, Valkyria Chronicles 2 ani w nowego Sonika. Wszystkie te tytuły pokazywano na E3.

Jak zwykle wszystko rozbija się o pieniądze. Biznes jest biznes, Capcomowi najwyraźniej bardziej opłacało się zaprosić dziennikarzy w kwietniu na Captivate 2010 na Hawaje, niż wystawiać się w Europie. Nie ma co drzeć szat, przez lata wiele firm nie pojawiało się na różnych wystawach, Nintendo na przykład często zdarzało się olewać Tokyo Game Show. To dopiero pierwszy raz, gdy „żółto-niebiescy" opuszczają niemiecką imprezę – wcześniej zawsze na gamescom i Games Convention byli. Oskarżanie Capcom, że ignoruje Europę nie ma sensu. Wygląda na to, że rację ma Olivier Comte z Namco Bandai, który stwierdził, że dwie duże imprezy w ciągu trzech miesięcy są dla wystawców za drogie. A nawet trzy wystawy w cztery miesiące, bo w połowie września odbędzie się Tokyo Game Show.

Gamescom 2010 zamknie wyjątkowo krótki w tym roku okres posuchy (w którym i tak ukazał się Crackdown 2) i szaleństwo rozpocznie się na nowo. Już pod koniec sierpnia ukażą się Kane & Lynch 2: Dog Days i Mafia II, a we wrześniu Halo: Reach i mnóstwo innych gier, a dział recenzji w NEO+ znów będzie pękał w szwach. Tymczasem zachęcamy do nadrabiania zaległości, czasu macie niewiele. //Mielu

73 **Dragon Quest IX: Sentinel of the Starry Skies**
Nintendo DS

74 **Limbo**
Xbox 360

75 **Pure Football**
PlayStation 3, Xbox 360

75 **DeathSpank**
PlayStation 3, Xbox 360

75 **Dragon Age: Początek – Pieśń Leilany**
PlayStation 3, Xbox 360

76 **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**
PlayStation 3, Xbox 360

78 **DarkStar One: Broken Alliance**
Xbox 360

79 **Morph-X**
Xbox 360

79 **Blacklight: Tango Down**
PlayStation 3, Xbox 360

80 **Transformers: War for Cybertron**
PlayStation 3, Xbox 360

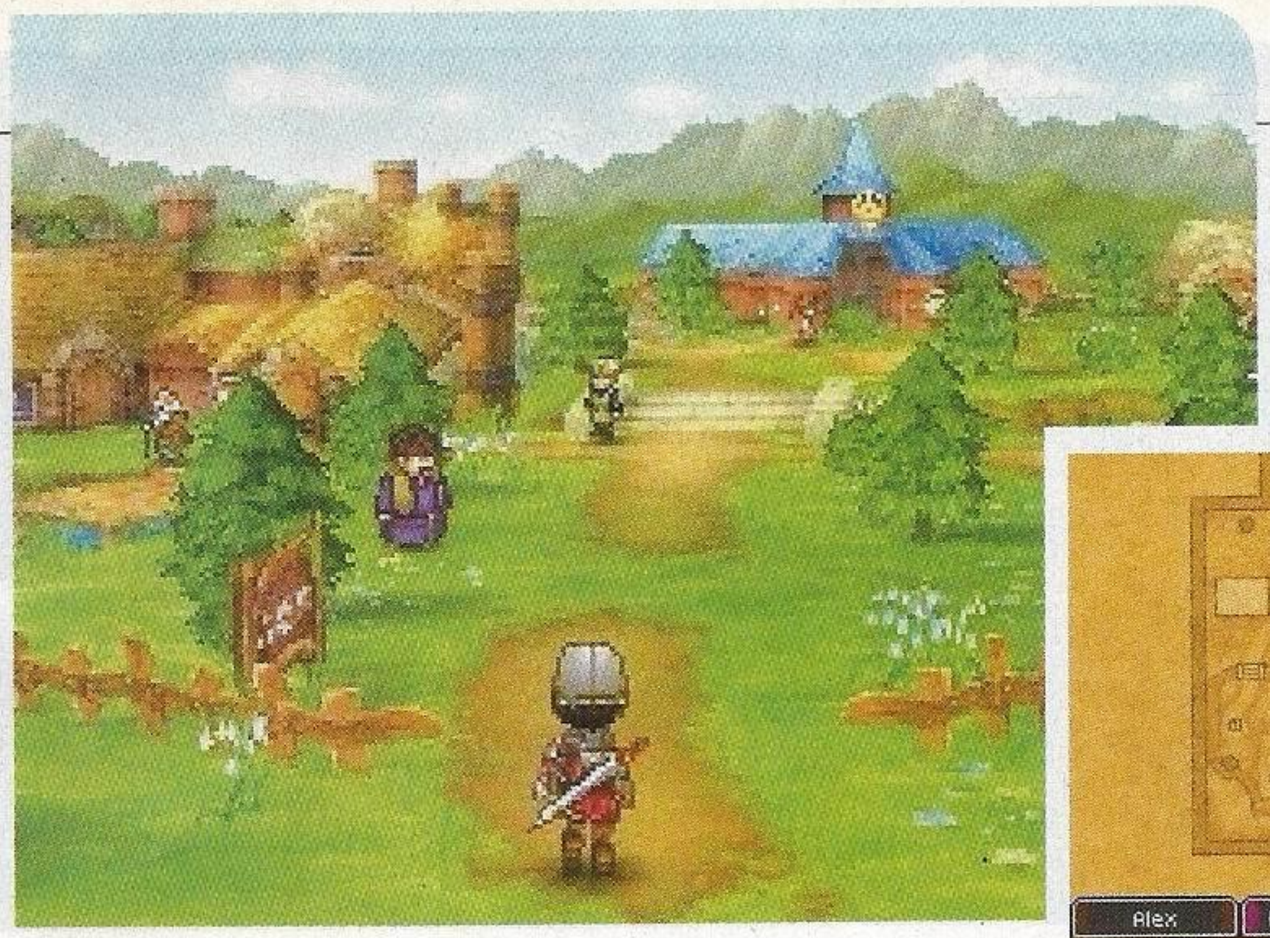
82 **Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable**
PSP

83 **Puzzle Quest 2**
Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360

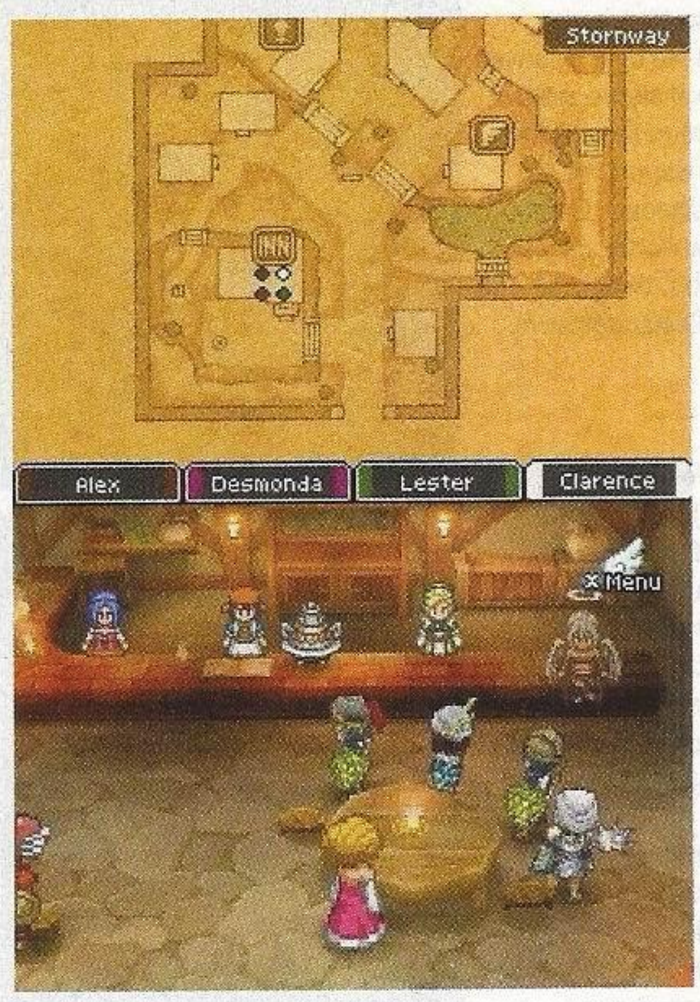
84 **Crackdown 2**
Xbox 360

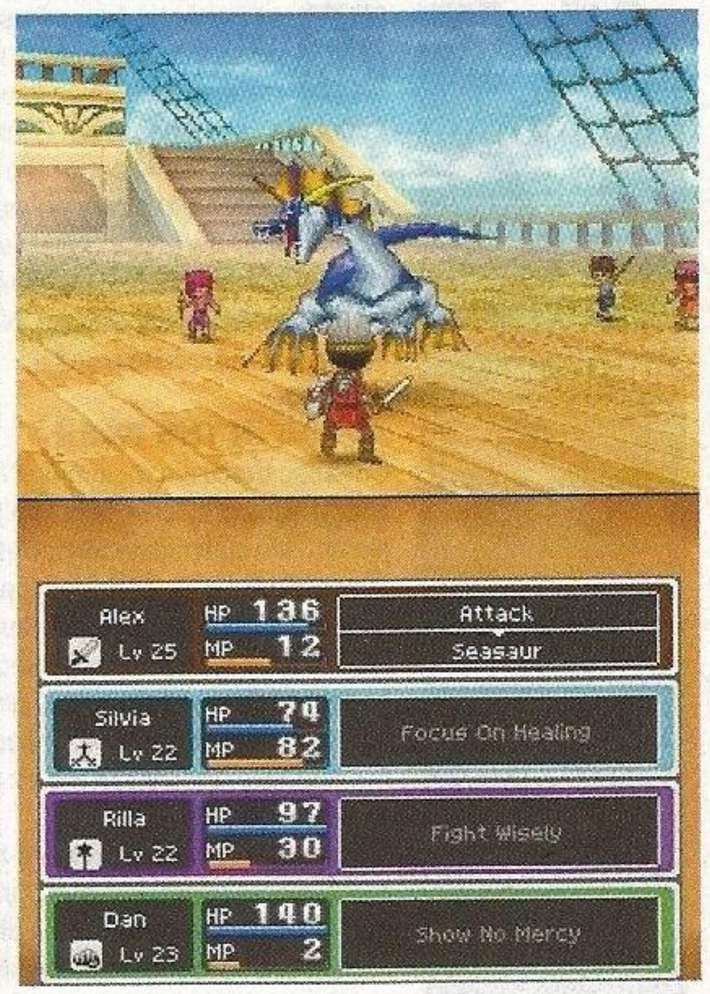
86 **Samurai Warriors 3**
Wii

86 **Tournament of Legends**
Wii



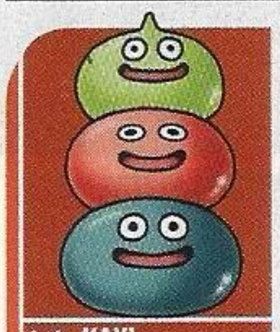
OGRANICZENIA Włączając dla porównania Dragon Quest IV na NDS, odkryłem, że tam da się obracać kamerę o pełne trzysta sześćdziesiąt stopni, mimo że gra jest w połowie w 2D. Tutaj zaś tylko o dziewięćdziesiąt stopni, nie wiedzieć czemu. Dziwne ograniczenie.





DRAGON QUEST IX SENTINEL OF THE STARRY SKIES

PEŁNOPRAWNA I JEDYNA KONTYNUACJA NA KONSOLI PRZENOŚNEJ



txt: KAXI

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Level-5
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Wyobrażacie sobie co by to było, gdyby Final Fantasy XV ukazało się wyłącznie na konsolę przenośną? Jękom rozpaczy fanów nie byłoby końca. Dragon Quest nie jest w Europie aż tak popularny, więc pewnie nikogo nie wzrusza, że gra trafiła tylko na DSa. Na handheldzie DQ nie rozwinął skrzydeł i nie dorównał genialnej ósmej części. 8/10

To chyba taki znak naszych czasów w branży gier video. Dziewiąta część najpopularniejszej serii japońskich role-playów nie ląduje na żadnej z domowych konsoli, ale na słabym technicznie, za to święcącym tryumfy popularności DSie. A co najciekawsze, wcale nie ogranicza się do odcinania kuponów. Wręcz przeciwnie, wprowadza dość daleko idące zmiany. Czy wyszły one grze na dobre to już inna sprawa, ale istotny jest fakt, że nie jest to jakaś tam przenośna odnoga serii i dlatego właśnie powinna być traktowana i oceniania jako bezpośredni konkurent „stacjonarnych" jrpgów.

PRZEROST AMBICJI

DQIX to chyba najbardziej zaawansowana gra 3D na tej konsoli. Problem w tym, że to nie przekłada się automatycznie na bycie najładniejszą. Graficy zadali sobie naprawdę dużo trudu, na trójwymiarowych bohaterach widać każdą zmianą w ekwipunku, a panoramy miast to przyjemny widok, co z tego, skoro to trochę sztuka dla sztuki. Zmierzam do tego, że odświeżone wersji DQ IV i V, które niedawno ukazały się na NDS, wyglądają lepiej. Jasne, więcej w nich dwuwymiarowych wycinanek, ale to żaden grzech, skoro efekt końcowy jest rewelacyjny. W porównaniu do tamtych tytułów, Sentinels of the Starry Skies zdaje się być pozbawione detali. Co gorsza, gdy na ekranie znajduję się dużo postaci, animacji zdarza się szarpnąć, co jest dla mnie absolutnie niedopuszczalne w produkcji tej klasy. Główną zaletą takiej, a nie innej decyzji w kwestii grafiki jest z kolei obecność przerywników opartych na silniku gry, więc gracz nie jest skazany na ciągłe obserwowanie wydarzeń z tej samej perspektywy. Sporadycznie trafiają się również prerenderowane animacje, jedne z najładniejszych, jakie widziałem na tej platformie. Skoro już piszę o oprawie, nie sposób nie wspomnieć o muzyce. Tej zarzucić nic nie mogę, większość kawałków wpada w ucho i nie irytuje, a rytmy przygrywające w miastach udanie budują klimat. Do pełni szczęścia przydałby się jeszcze voice-acting, ale tu znów dają o sobie znać ograniczenia sprzętowe.

KUPĄ, MOŚCI PANOWIE

Jeżeli chodzi o wspomniane już zmiany, DQIX wprowadza serię w świat rozgrywki online. Gracz do swojej czteroosobowej ekipy może zaprosić innych posiadaczy gry (lub dołączyć do czyjejś przygody) dzięki dobrodziejstwom Nintendo Wi-Fi Connection. Poza tym w swego rodzaju sklepie (ale bez prawdziwej gotówki) można nabywać nowe przedmioty czy podejmować się ciągle uaktualnianych zadań pobocznych. Wszystko fajnie, brzmi bardzo „na czasie", ale upośledza to dość poważnie zabawę w pojedynkę, a wierzę, że to wciąż przeważający sposób zmagania się z jrpg'ami. Chodzi o to, że samotny gracz uzupełnia swoją drużynę o generowanych przez konsolę lub samodzielnie bohaterów, co z kolei oznacza, że nie grają oni w fabule najmniejszej roli. Przydają się w walce, a poza tym są jak duchy. Wielka szkoda, bo ekipa z części ósmej strasznie przypadła mi do gustu i liczyłem na zestaw nie mniej ciekawych osobowości. Z drugiej strony, możliwość stworzenia postaci od podstaw, łącznie z wybraniem ich profesji, pozwala na wytrenowanie sobie drużyny idealnie dopasowanej do preferowanego stylu zabawy. Również po względem wyglądu, ponieważ wszystkie elementy ekwipunku są widocznie zarówno w trakcie eksploracji, jak i podczas walki. A broni i poszczególnych części zbroi znalazło się w grze prawdziwe zatrzęsienie, więc jest czego szukać po lochach lub co otrzymywać w wyniku alchemicznych eksperymentów.

LEKKI ZAWÓD

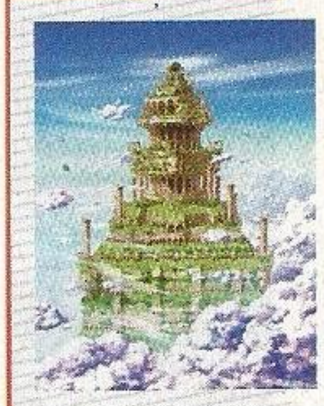
Nie będę ukrywał, że po DQIX spodziewałem się tego, że okaże się najlepszą grą w swoim gatunku na DSie, a może nawet w ogóle. Niestety, dostałem tylko bardzo dobrą, niemal rewelacyjną pozycję, która cierpi jednak na kilka bolączek. Nie pomaga chociażby oparcie fabuły na oklepanych schematach. Bohater najpierw musi pomagać napotkanym osobom, by zebrać „dobre fluidy", co sprowadza się po prostu do wykonywania nieco bardziej rozbudowanych questów, potem zaś musi zebrać siedem magicznych owoców, które oczywiście rozsiało po całym świecie. Gdzieś w tle tli się intrygujący wątek przyczyny całego zamieszania, ale zbyt późno wysuwa się na pierwszy plan. Niektórzy po drodze mogą się już znudzić. Zdaję sobie sprawę, że strasznie narzekam, ale DQIX mógłby i powinien być o wiele lepszy. W sumie jednak, fani gatunku nie mogą sobie odpuścić tej pozycji, bo jrpg tej klasy to w ostatnich latach towar na wagę złota. ■■

OCENA 8.5/10

➕ ROZWIJANIE POSTACI, MASA POBOCZNYCH ZADAŃ, ONLINE
➖ ZWOLNIENIA ANIMACJI, ANONIMOWI TOWARZYSZE

DO IDEAŁU TROCHĘ ZABRAKŁO

Co dalej?



Skoro amerykańska i europejska premiera „dziewiątki" już za nami, wkrótce możemy spodziewać się pierwszego pokazu kontynuacji. Być może już na TGS. W końcu pierwsze wieści o DQX, które powstaje z myślą o Wii (to jedyny pewny fakt), pojawiły się jakiś rok temu, więc byłby to najwyższy czas na jakiś zwiastun. Poza tym na lokalizację wciąż czeka remake części szóstej, choć mówi się o przeniesieniu go już na 3DS. Byłby to nienajgorszy tytuł startowy, między nami mówiąc.

RELIGIA Gry z tej serii zawsze zawierały wątki chrześcijańskie (choćby kościoły), ale „dziewiątka" posuwa się o krok dalej. Poza kapłanami, pojawiają się anioły, coś w rodzaju nieba, a nawet motyw boga i boskiego syna.

LIMBO

MYŚLENIE JEST PIĘKNE, ALE CZASAMI BOLI

txt: FAX

XBOX 360 /xbla

- Wydawca: Playdead
- Producent: Playdead
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Limbo pokazuje, że wśród wielu przeciętnych gierek na Xbox Live Arcade można znaleźć kilka perełek. Jedną z nich jest właśnie ta mroczna platformówka, która w pewien sposób może przypominać Another World. Tutaj również trzeba wykuć na pamięć kilka sekwencji oraz nagłowić się nad rozwiązaniem wielu skomplikowanych zagadek. Oprawa graficzna nie każdemu się spodoba, ale trzeba docenić producenta, że zaryzykował i stworzył produkt dla dorosłego odbiorcy. Dołujący klimat, wysoki poziom trudności i brutalne sceny śmierci z pewnością nie są skierowane do dzieciaków. Miło, że w czasach, gdy Kinect staje się najważniejszy dla X360 nadal powstają tak klimatyczne, wymagające gierki. Limbo świetnie się sprzedaje, więc kontynuacja wydaje się bardziej niż pewna. Warto zagrać. 8/10

Do pisania tej recenzji usiadłem zaraz po ukończeniu Limbo. I nie było to łatwe zadanie. Ból głowy dawał się we znaki. Podobnie, jak i zmęczenie. Czułem, że właściwie wydałem 1200 MSP i będę miło wspominał ten tytuł. I tylko ten ból głowy przeszkadzał. Ostatnio tak się czułem, gdy grałem w Portal, co jest wielkim komplementem dla Limbo. W tej grze trzeba myśleć. Dużo. Szybko. Niestandardowo. I trzeba mieć zręczne palce.

ALONE IN THE DARK

Chłopiec budzi się w ciemnym lesie. I tak zaczyna się gra. Nie wiem, kim jestem, gdzie jestem, ale instynktownie podążam w prawą stronę ekranu. Na wszelki wypadek sprawdzam, co jest po lewej, ale szybko natrafiam na ścianę i zdobywam pierwsze osiągnięcie: wrong way. I wszystko jasne. To w końcu platformówka 2D, która wyrosła na dziesiątkach klasycznych bohaterów przebijających się z jednej strony ekranu na drugą.

Mimo wszystko nie czuję się zbyt pewnie, a to za sprawą sugestywnej oprawy graficznej. Wykorzystano jedynie czerń i biel, tworząc przerażającą, ale i niebanalnie piękną grafikę. I choć bohater, ślicznie animowany swoją drogą, porusza się tylko w dwóch wymiarach, autorzy nie zapomnieli o dalszym planie, jak choćby w boskim Odin Sphere, czy Muramasa. Jednak w tamtych produkcja kolorystka była soczysta i intensywna, a Limbo stawia na prostą paletę barw. Dzięki temu nostalgiczny klimat wylewa się z ekranu. I to nie koniec moich zachwytów, bo dźwięki otoczenia są nieco zniekształcone i mocno podkreślone, przez co wyraźnie słychać każdy krok, szmer, spadającą kroplę wody i szum wiatru.

SILENT HILL

Pojawiają się pierwsze przeszkody. Sprawdzam sterowanie i witają mnie jedynie dwa przyciski. Jeden odpowiedzialny za skok. Drugi za akcję, czyli przenoszenie przedmiotów, czy uruchamianie mechanizmów. Uzbrojony w tak skromne „moce" przemierzam mroczny las. Szybko okazuje się, że nie jest on opustoszały. Natrafiam na liczne, rozkładające się zwłoki, nad którymi zebrały się roje much. Widzę topielców w strumieniach, nieszczęśników powieszonych na gałęziach. Nie wiem, kto ich zabił, ani dlaczego, ale ostrożnie stawiam każdy krok. Czasami przez ułamek sekundy widzę innych ludzi, którzy starają się mnie unikać. Jasne jest, że to oni czyhają na moje życie i zastawiają liczne pułapki. To jednak nie koniec moich problemów. Przyroda upomina się o swoją zapłatę za przejście przez las. Wielokrotnie natrafiam na olbrzymiego pająka. Jest masywny, szybki, przerażający. Ucieczki przed nim są bardziej emocjonujące, niż starcia z przeciwnikami w Silent Hill, czy Resident Evil.

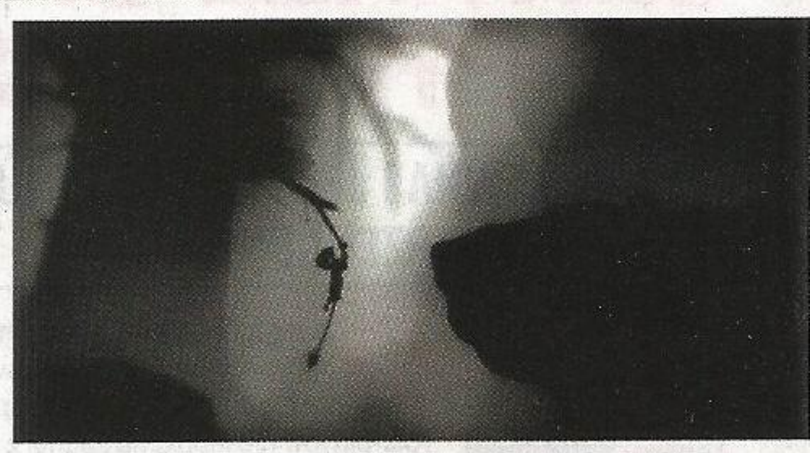
Tylko, że to tak naprawdę dopiero wstęp do Limbo. Mroczny początek. Z czasem zagadki stają się coraz trudniejsze i trzeba szybciej reagować na zmieniające się otoczenie. Kończy się las. Pojawia się miasteczko, fabryka, przedziwne konstrukcje. I coraz więcej pytań. Kim jestem, dokąd zmierzam i czemu wszyscy chcą mnie zabić?

THE INCREDIBLE MACHINE

Odpowiedzi będziecie musieli znaleźć sami. Fabuła jest oszczędna, praktycznie nieobecna. Najważniejszy jest ciężki klimat i zagadki. Trzeba przestawiać skrzynie, kombinować z grawitacją, zalewać poziomy wodą i unikać pułapek. Mój bohater ginął na dziesiątki sposobów. Był przekłuwany, miażdżony, cięty na kawałki i rażony elektrycznością. Topił się i spadał z wysokości. Brutalność Limbo poraża, bo choć brakuje czerwonej barwy, to widok drobnych kawałeczków bohatera potrafi szokować. By przeżyć nie wystarczy myśleć, bo elementy platformowe są bardzo liczne i skomplikowane. Czasami trzeba nauczyć się na pamięć całych sekwencji i wykonywać je idealnie. Nie pamiętam tak wymagającej gry od czasów pierwszego Tomb Raidera. Wszystko trzeba mieć wyliczone co do centymetra.

Jestem oczarowany Limbo, grę zbudowano w oparciu o proste środki graficzne i dźwiękowe, ale wszystko jest na swoim miejscu. Każdy fragment pasuje do całości i tworzy niesamowity nastrój. Jednak najważniejsza jest kreatywność twórców. Zagadki są doskonałe. Elementy zręcznościowe fantastycznie przemyślane. W Limbo nie ma jakichkolwiek podpowiedzi, więc trzeba być geniuszem, by małymi krokami uczyć graczy wszystkich mechanizmów rozgrywki. Fakt, wielokrotnie zatrzymywałem się i myślałem, co i jak mam zrobić, by popchnąć akcję do przodu. W końcu nie bez przyczyny pisałem o bólu głowy. Jednak niepowodzenia nie zniechęcały mnie. Potraktowałem Limbo, jak wyzwanie. Piękne, grywalne wyzwanie, które zmusiło mnie do wysiłku, ale i dało wielką satysfakcję. ■■

MORTAL KOMBAT Brutalność to nie tylko łamanie kości i wyrywanie kręgosłupów. Spróbujcie utrzymać przy życiu bezbronnego, samotnego bohatera w przerażającym świecie Limbo. W końcu to gra dla dorosłych.



TELEFON DO PRZYJACIELA Pod koniec gry zaciąłem się i dwa razy zadzwoniłem do e-kolegi, który dzień wcześniej ukończył Limbo. Myślę, że po dwóch kawach sam wpadłbym na rozwiązanie, ale goniły mnie terminy i szybko potrzebowałem pomocy. Składam więc podziękowania dla Grzesia z Wrocławia.

CZYŚCIEC Cieszę się, że na rynku pojawiają się takie gry, jak Limbo, czy Braid. Niezwykłe, inne i pomysłowe. Stawiające na klimat. Platformówki to nie tylko radosne produkcje w stylu Mario, czy LittleBigPlanet.

OCENA 9.0/10

➕ KLIMAT, ZAGADKI, PROJEKTY, POMYSŁY
➖ ZDECYDOWANIE ZA MAŁO CHECKPOINTÓW

NAJTRUDNIEJSZA PLATFORMÓWKA NA XBLA

Cogito ergo sum

Byłem w sporym szoku, gdy na bohatera spadło fosforyzujące plugastwo i zaburzyło jego zmysły. Chłopak nieustannie szedł w jednym kierunku, nie zważając na niebezpieczeństwo. Na szczęście nadal potrafił skakać, a źródło mocnego światła zmieniało kierunek jego marszu. Takich akcji w Limbo jest sporo. Pojawia się zupełnie nowy mechanizm i trzeba w locie wymyślić odpowiedni pomysł, by przeżyć. Przykładowo, końcówka gry stawia na grawitację i podłoga zamienia się w sufit. Czasami trzeba (jeśli akurat nic nie goni bohatera i nie zginie on za trzy sekundy) zatrzymać się i pomyśleć. Wrócić dwa ekrany w lewo i doznać olśnienia.

DEATHSPANK EPISODE 1 ORPHANS OF JUSTICE

BĘKART DIABŁA I TRÓJGŁOWEJ MAŁPY

txt: FAX

PS3 | X360 /psn /xbla

- Wydawca: Hothead
- Producent: Hothead
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Gry już nie takie fajne jak kiedyś? Może czas zainteresować się ofertą PSN i XBLA? Oprócz kapitalnych Monkey Island czy innych Braidów i World of Goo, można znaleźć takie perełki, jak DeathSpank. Śliczny action-RPG z trybem kooperacji i przeczadowymi atakami specjalnymi (deszcz strzał spadających z nieba? Hell yeah!), to coś, obok czego nie da się przejść obojętnie. O DeathSpank mówi się „Diablo spotyka Monkey Island" i jest to idealne określenie. A wszystko przez specyficzny humor – dialogi są czerstwe, ale pękałem ze śmiechu słuchając lektorów wypowiadających swoje kwestie. 8/10

Za DeathSpank tytuł odpowiada Ron Gilbert. Legendarny twórca, który stworzył takie niezapomniane dzieła, jak Maniac Mansion, The Secret of Monkey Island, czy Indiana Jones and the Last Crusade. Niestety, ostatnio jego reputacja nieco podupadła, głównie za sprawą Penny Arcade Adventures. Czy w DeathSpank powraca do formy?

Bohaterski bohater, zły złoczyńca i artefakt do zdobycia. Wszystko podane w stylu Diablo. Tak w skrócie prezentuje się DeathSpank. A skoro to Ron Gilbert, przygotujcie się na parodię gatunku i wisielczy humor. Blizzard może przestać ściemniać, że Diablo III na konsolach jest niemożliwe z powodu braku klawiatury i myszki. DeathSpank udowadnia, że można. Wystarczy dobry pomysł na sterowanie i dzielny heros z łatwością poradzi sobie z hordami przeciwników. Cztery sloty na broń odpowiadają czterem przyciskom na padzie i hulaj dusza. Rzeźnia jest prosta i zabawna. Należą się brawa za ten banalny, ale jakże trafny pomysł. I szkoda tylko, że zabrakło podobnej inwencji w zarządzaniu ekwipunkiem. Przyjemność ze zdobywania nowych zabawek szybko znika, bo ekrany z dobytkiem nie są zbyt intuicyjne. Na szczęście sama walka jest wciągająca i emocjonująca, a awansowanie na kolejne poziomy doświadczenia jest najlepszą częścią życia bohatera. Przynajmniej tak twierdzi sam heros. I nic dziwnego, bo rozwój postaci również trzeba zaliczyć na plus. Podobnie jak różnorodność przesiąkniętych czarnym humorem zadań. Kilka razy opadała mi szczęka, gdy dowiadywałem się, co muszę zdobyć, by wykonać misję.

DeathSpank wygląda ślicznie. Zastosowano oryginalny sposób na prezentację poziomów. Gramy niby w 2D, ale poruszamy się mniej więcej w stylu rzutu izometrycznego Diablo. Grafika jest mocną stroną i potrafi zachwycić kolorystyką oraz projektami. Jestem zaskoczony, że producenci nadal mają pomysły, które potrafią zaskoczyć. Oczywiście w pozytywnym znaczeniu.

Warto się DeathSpank zainteresować. Choć fani Diablo pewnie grają w TorchLight na pecetach, konsolowcy powinni wybrać tę grę. Jest śliczna, grywalna i wystarcza na wiele godzin. I tylko pamiętajcie, że to czystej wody parodia, w której nawet bohater nie traktuje swojej misji poważnie. ■■

OCENA **8.0/10**

+ GRAFIKA, HUMOR, POMYSŁY NA MISJE
− ZARZĄDZANIE EKWIPUNKIEM

RON GILBERT ZNÓW W FORMIE, CZEKAMY NA WIĘCEJ

PURE FOOTBALL

▶ PlayStation 3, Xbox 360 // Ubisoft

Europejska wersja tytułu nowej zręcznościowej gry od Ubisoftu jest bardzo myląca. Gra z całą pewnością nie jest o czystej piłce nożnej. Obawiam się, że w ogóle nie jest o piłce nożnej. A o czym? Hmm, ciężko stwierdzić. Amerykanie trafili nieco bliżej, chrzcząc grę Pure Futbol i to z dopiskiem „Authentic Soccer", najwyraźniej po to, żeby jakiemuś hillybilly nie pomyliło się to z grą o kolesiach w kaskach, ochraniaczach i rajtuzach, i nie zażądał potem stu baniek za straty moralne czy coś w tym guście. No ale z autentyzmem gra ma równie dużo wspólnego, co Puyol z fryzjerem.

Pure Football (wzdragam się za każdym razem, gdy piszę te dwa słowa w odniesieniu do tej gry) to gra o kopaniu piłki do bramek w składach 5 na 5 (czterech w polu i bramkarz). PF jest nie tyle grą, co chęcią zarobienia kasy na tym, że o piłce w letnich miesiącach roku Mistrzostw Świata jest głośno. Podstawowym założeniem gry jest bowiem to, że ma bawić. A Pure Football może bawić tylko kogoś, kto w żadne gry dotychczas nie grał. A zwłaszcza w FIFA Street.

Gra zalet nie ma prawie wcale, od biedy można pochwalić nieźle skrojoną karierę. Poza tym jest brzydka, a jak na coś, co wyszło w 2010 roku nawet koszmarnie brzydka. O ile jeszcze tekstury, kolorystykę, czy też dyskusyjny design można przeboleć, o tyle animacji ruchów piłkarzy po prostu się nie da. Lalki w teatrze kukiełkowym mają więcej gracji! Jedynym fajnym elementem oprawy są ciągłe pokrzykiwania piłkarzy na boisku.

Mecze oglądane z boku prezentują się kompletnie bez sensu – ośmiu kolesi gania bez ładu i składu za piłką. Ani to ładne, ani efektowne, dynamiki też za grosz. Nie wspominając już o jakiejkolwiek taktyce – tu nie ma spalonych, faule są ostre (choć za kilka twardych wejść można zostać ukaranym rzutem karnym), piłka śmiga szybko między graczami, gole padają często i gęsto. Rozumiem, że fajną „uliczną" piłkę nożną zrobić jest o wiele ciężej, niż analogiczną koszykówkę czy hokej, ale można chyba chociaż spróbować, nie? Przy PF nikt się specjalnie nie wysilił. Niby pograć można, bo nie jest to najgorsza gra na świecie, ale pierwszy lepszy mecz w FIFA niesie więcej emocji i radości niż cała gra Ubisoftu. ■■ **Marcellus**

4.5/10

DRAGON AGE: POCZATEK – PIEŚŃ LELIANY

▶ Xbox 360, PS3 // BioWare // 560 MSP / 26 zł

Dopiero co psioczyłem na nędzne Kroniki Pomiotów, a tu proszę – panowie z BioWare chyba wzięli sobie krytykę do serca i postanowili się odkuć po tamtej wpadce, bo nowe DLC do Dragon Age to powrót do naprawdę dobrej formy.

Pieśń Leliany opowiada historię tytułowej postaci, znanej z podstawki bardki (bardzi?), niegrzecznej dziewczynki nawróconej na skutek traumatycznych przejść ze swą mentorką Marjolaine. I właśnie w owych traumatycznych przejściach weźmie udział każdy, kto wysupła mamonę na ten dodatek. Co prawda historię tego, jak bohaterka zerwała ze swą przeszłością i opuściła Orlais, by ostatecznie trafić do Ferelden, poznali z grubsza wszyscy, którzy zdołali zdobyć jej zaufanie w pierwszej grze. Tym niemniej, opowiedziana ze szczegółami nie traci powabu, zwłaszcza, że mamy okazję poznać kilka nowych postaci, i przekonać się naocznie, że słodka Leliana „to zła kobieta była".

Najlepsze w tym dodatku jest to, że gra się w niego, jak we fragment pełnoprawnej gry, a nie zrobiony na kolanie wyciągacz kasy. Na jego potrzeby nagrano zupełnie nowe dialogi (niemożliwe, a jednak się da!), dodano też porcję wcześniej nie słyszanej, wpadającej w ucho muzyki. Co prawda, siłą rzeczy, główny bohater jest z góry narzucony, ale za to nie jest już niemy – to nowość w serii, wyraźnie zwiastująca zmiany w nadchodzącym DA2. Drużyna też na pierwszy rzut oka nie musi imponować, bo są to maksymalnie dwie postacie, zawsze narzucone z góry, ale posiadające swoją osobowość i potrafiące rzucić ciętym komentarzem, czy pomocną uwagą. Podobnie ze zwiedzanymi lokacjami – w większości są to dobrze znane zakątki Denerim, ale najważniejsze, że to, co przyjdzie nam w nich robić, ma sens i zwyczajnie wciąga. I o to chodzi.

Jedynym poważnym minusem jest walka, potraktowana tu nieco po macoszemu. Gracz nie napotka praktycznie żadnych nowych przeciwników, a większość czasu spędzi obtłukując strażników miejskich. W kilku momentach sztucznie zawyżono poziom trudności, rzucając na – predefiniowaną wszak – drużynę bardzo potężnego przeciwnika, ale wszystko jest do przejścia. W sumie – dwie godziny dobrej zabawy dla fanów. ■■ **DrMax**

7.5/10

MONKEY ISLAND 2 LECHUCK'S REVENGE

LUCASARTS PODĄŻAJĄ ZA CIOSEM

txt: sasori

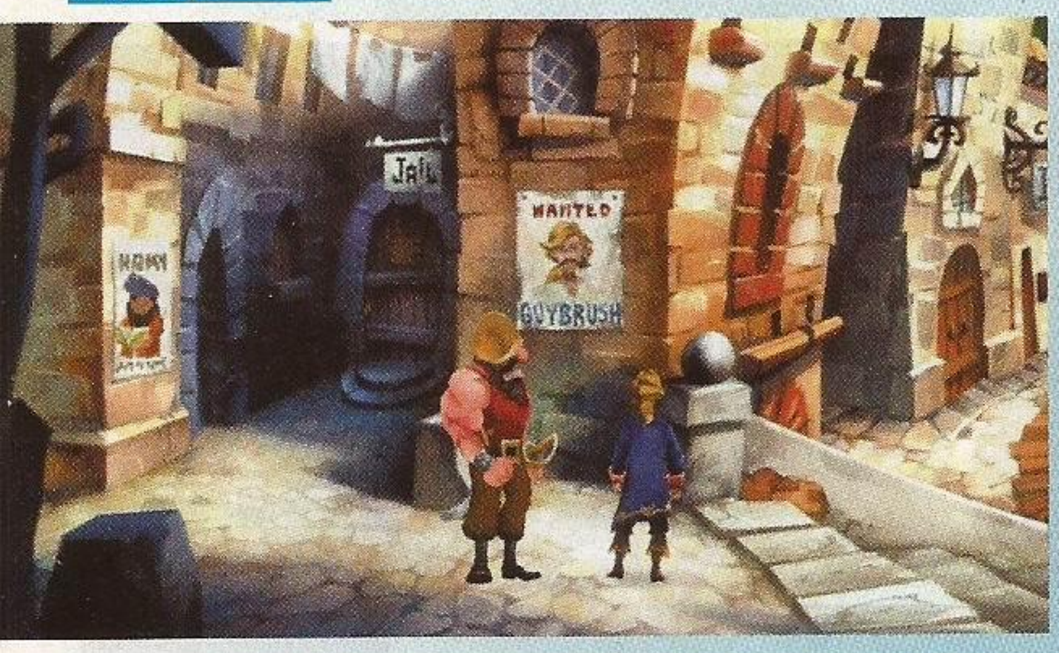
PS3 | X360 /psn /xbla

- Wydawca: LucasArts
- Producent: LucasArts
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■□□

GULASH: Takie gry w cyfrowej dystrybucji to ja rozumiem, aż łezka kręci się w oku... Z przyjemnością odświeżyłem sobie Monkey Island. Super sprawa. 9/10

Oto jest! Podobnie, jak przed niemal dwoma dekadami (arrgh), twórcy Małpiej Wyspy nie dali nam czekać zbyt długo na sequel przygód Guybrusha Threepwooda i niemal od razu poszli za ciosem. Dzięki temu na kolejną wyprawę wyruszamy już w rok po tym, jak młody pirat-niedojda rozgonił na cztery wiatry ducha okrutnego LeChucka. Co nowego u naszego pierdołowatego przyjaciela? Znów musi się uganiać za swoim arcywrogiem, którego zresztą niechcący (a cóż ten gamoń robi inaczej?) pomógł sprowadzić z powrotem na ten łez padół. Rzecz jasna, „uganianie się" w wykonaniu Guybrusha godzi straszliwie w podręcznikową definicję pośpiechu, bo młody pirat zawsze znajdzie pięć minut na to, by z przygodnie napotkanym cieślą pofilozofować na czysto teoretyczne tematy w rodzaju „ile drzewa mógłby narąbać świstak, gdyby świstak mógł rąbać drzewo i gdyby je rąbał?" Wbrew pozorom nie jest to taki prosty temat i da się go zgłębiać dość długo – w każdym razie na pewno do momentu wyczerpania się pokładów cierpliwość cieśli, który, mimo wszystko, ma jednak coś do roboty. A LeChuck... Cholera, zagadaliśmy się o tych świstakach i zapomniałem o Wielkim, Złym i Nieżywym!



AHOJ, PRZYGODO!

Nową przygodę Guybrush rozpoczyna mając właściwie wszystko. No, prawie wszystko, bo z panią gubernator Marley jakoś się nie ułożyło. Dziewucha szybko zorientowała się, że powierzchowna nieporadność i ogólna słodka pierdołowatość niedoszłego pirata jest nie tylko powierzchowna i czym prędzej opuściła tonący okręt związku bez przyszłości. No, ale tym Threepwood nie przejmuje się za bardzo, wierząc święcie w przeznaczenie, które zaprowadzi go do celu niezależnie od ilości popełnionych głupot (a może właśnie dzięki nim). Dobra, dziewczyny chwilowo nie ma, ale za to jest nowy, szpanerski kubrak, którego kieszenie wypełnione są złotem. Na młodym licu bohatera wyrosło coś, co w niektórych kulturach (głównie tych pozbawionych włosia gębowego) mogłoby uchodzić za brodę. W markowych portkach, oprócz klejnotów rzeczywistych oraz tych rodzinnych, skitrana jest jeszcze jedna broda – żywa, wijąca się pamiątka po straszliwej walce z duchem pirata LeChucka. Żywa broda służy Guybrushowi do udowadniania słuchaczom, że historia straszliwej walki jest jak najbardziej prawdziwa. Prawdziwa, choć niestety jedyna, jaką w repertuarze posiada niezwyciężony Guybrush. To właśnie fakt, że historię tę usłyszał już każdy mieszkaniec Karaibów, i to po kilka razy, pchnął Threepwooda z powrotem na ścieżkę przygody i poszukiwania kolejnych obrażeń do kolekcji.

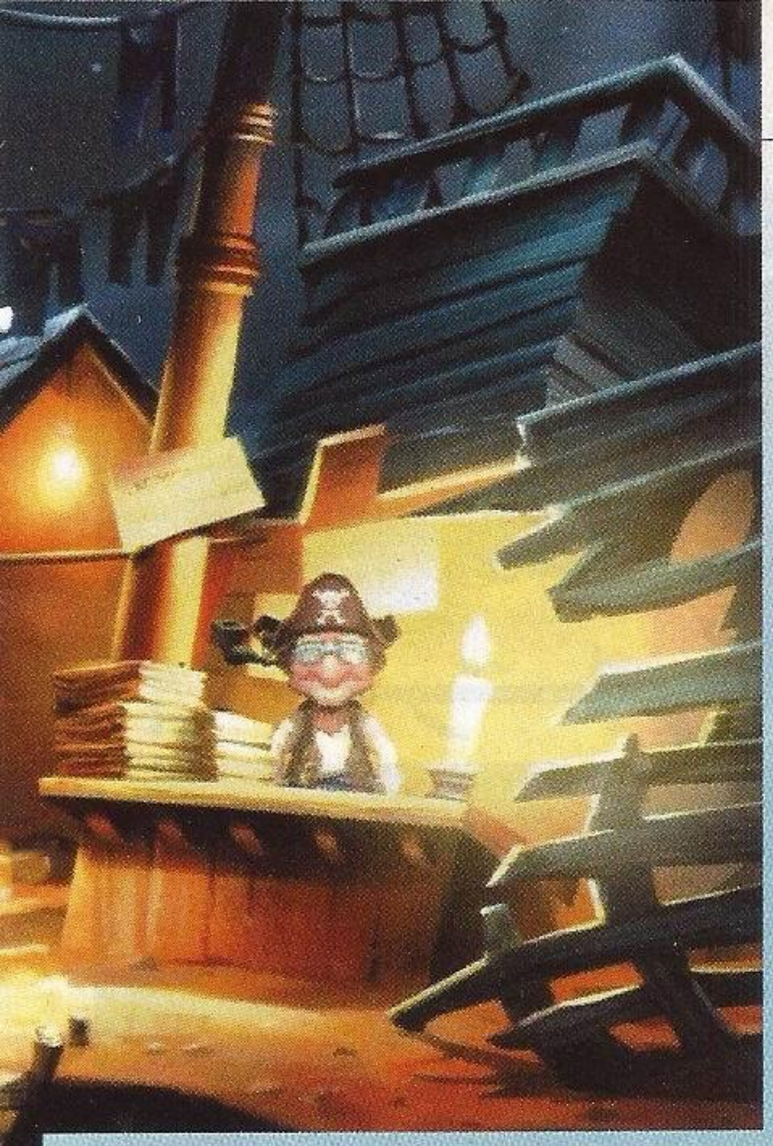
Tym razem za cel wyprawy nasz niereformowalny gamoń obrał sobie odnalezienie legendarnego skarbu znanego jako „Big Whoop". Wszyscy żłopiący grog piraci marzą o zdobyciu tajemniczego Whoopa [„whoopu"? :-)], dlatego możliwość pomajtania im przed oczami skarbem z pewnością przyniosłaby Guybrushowi nieco respektu i stanowiłaby jakąś odskocznię od majtania brodą LeChucka i zanudzaniem ich po raz setny opowieścią, w jakich to okolicznościach rzeczony LeChuck skończył. Guybrush w swoim jednak zwyczaju przygodę zaczyna od solidnej katastrofy, w efekcie której traci wszystkie kosztowności oraz możliwość swobodnego podróżowania po Karaibach. Chłopak nie byłby sobą, gdyby poprzestał tylko na tej jednej wtopie, do puli dorzuca więc nieumyślną pomoc przy wskrzeszeniu straszliwego LeChucka. No bo co w końcu, kurczę blade, im więcej przeszkód na drodze do celu, tym większa satysfakcja, prawda? Może Threepwood jest fajtłapą, ale nie pozwala, by jakoś specjalnie popsuło mu to humor.

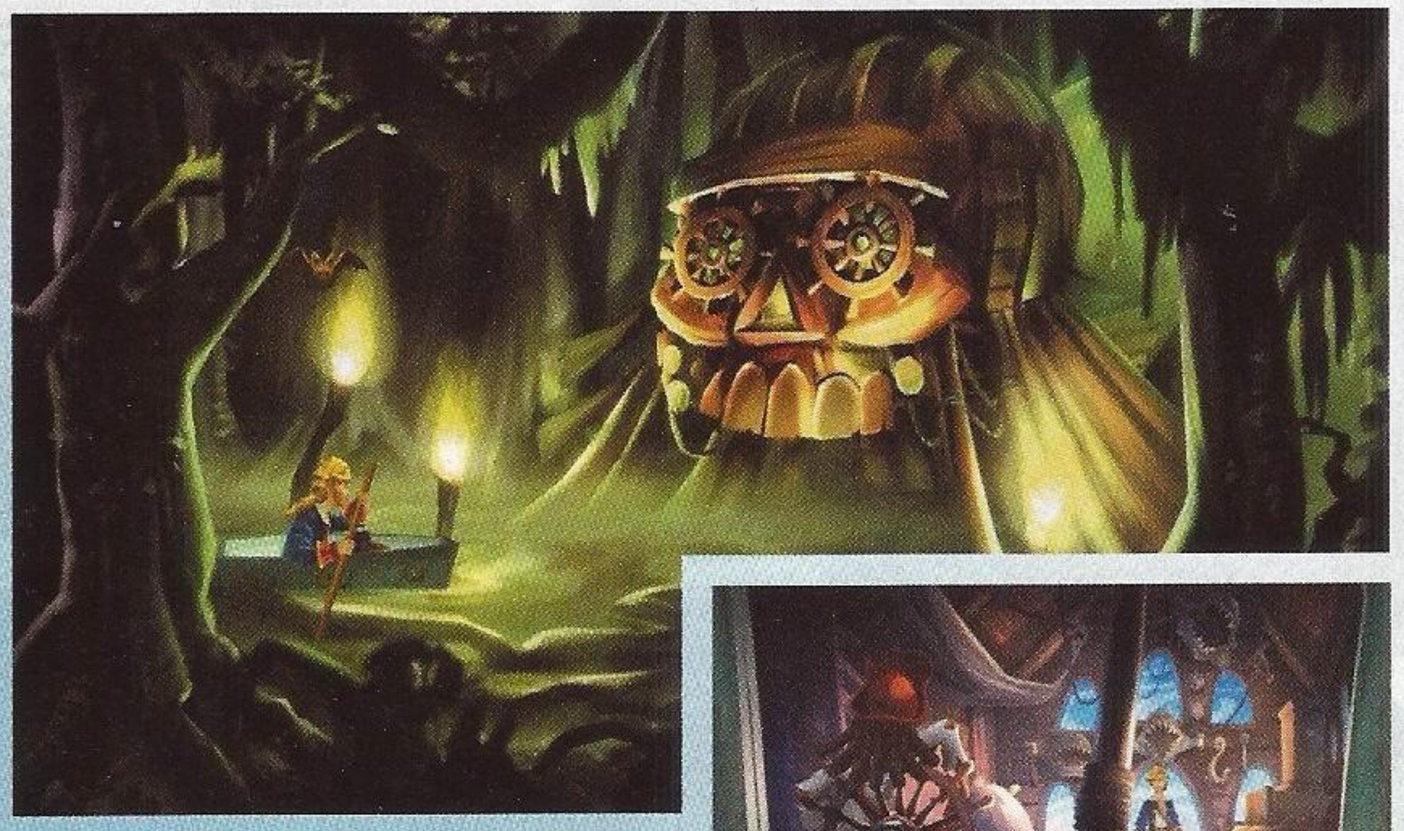
NOWĄ PRZYGODĘ GUYBRUSH ROZPOCZYNA MAJĄC WŁAŚCIWIE WSZYSTKO. NO, PRAWIE WSZYSTKO, BO Z PANIĄ GUBERNATOR MARLEY JAKOŚ SIĘ NIE UŁOŻYŁO

SZYBKI KLIK Konkurs plucia na odległość to jedna z tych zagadek, które charakteryzują się nieco zręcznościowym podejściem. Nie są to przeszkody nie do przejścia, ale mogą wymagać kilku prób. Liczy się dobry timing, a pad jest mimo wszystko mniej precyzyjny, niż myszka.

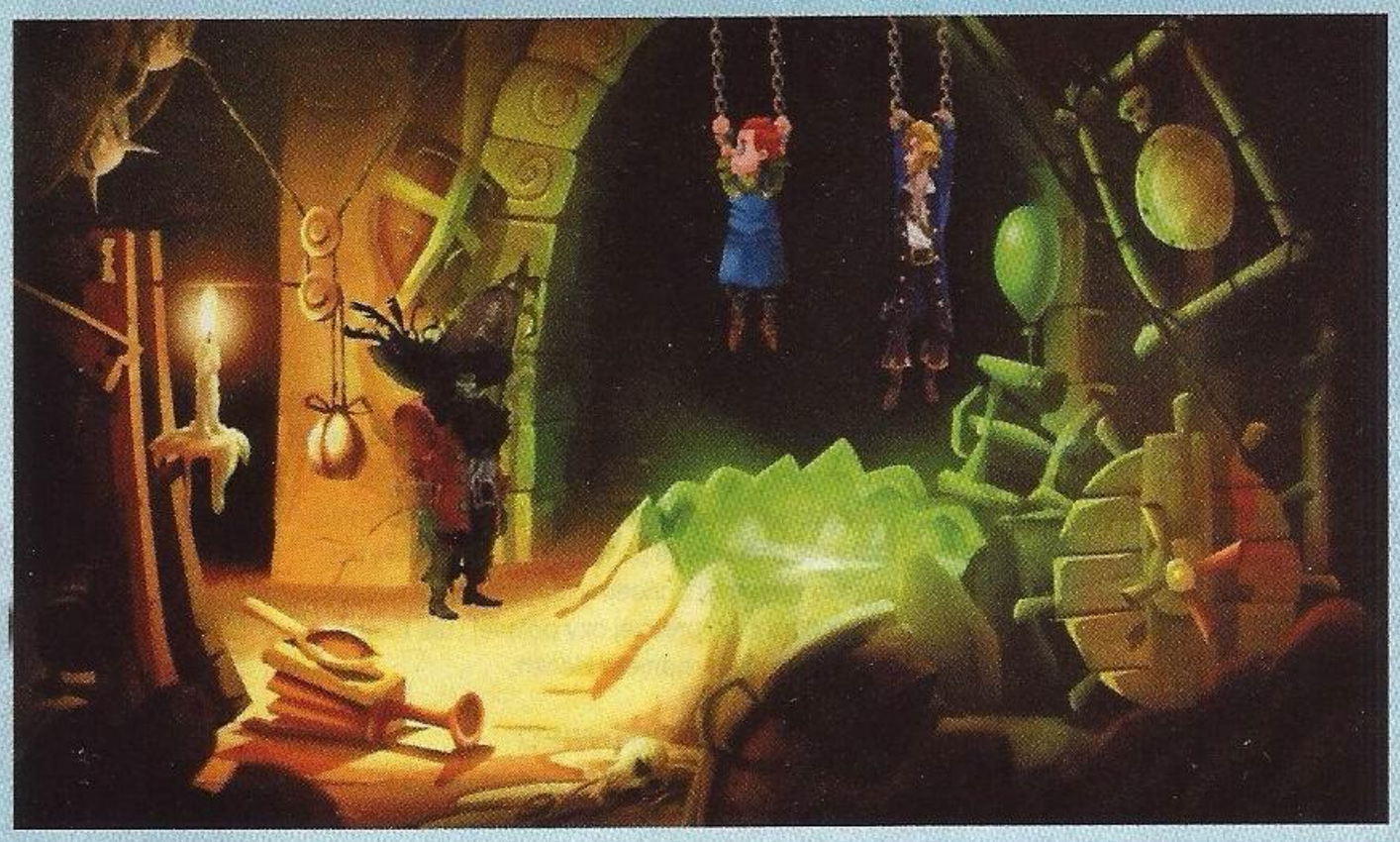
HELLO, SAILOR!

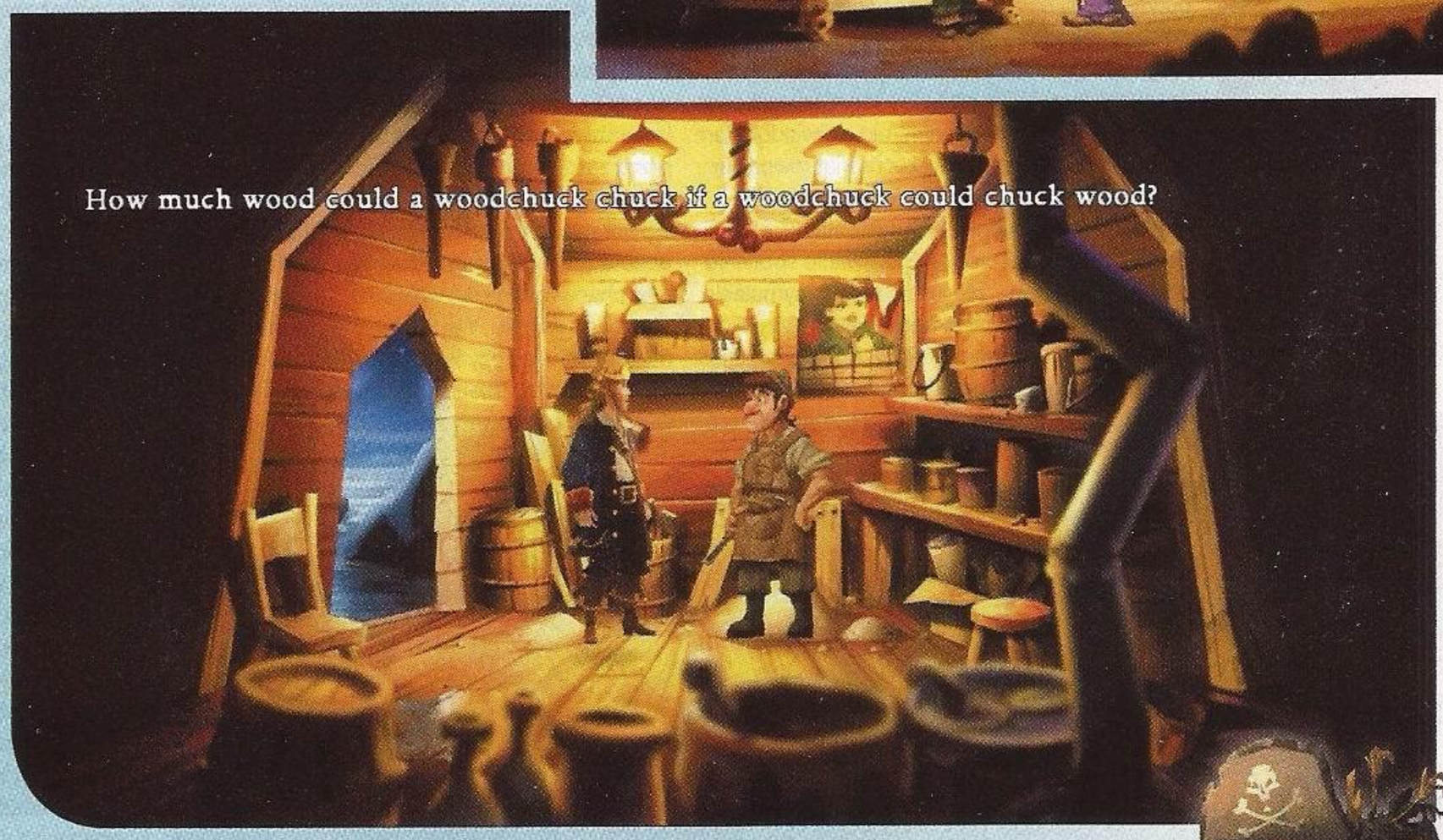
Wasz humor za to z pewnością poprawi się podczas zabawy z remakiem MI2: LeChuck's Revenge. Wszystko to, co w pierwszej części bawiło po pachy, powraca tutaj w ilościach hurtowych, zgodnie ze znaną w branży zasadą BBS („bigger, better and more silly"). Jajcarskich dialogów wysłuchacie jeszcze więcej, niż poprzednio, a spora ich część wniesie do rozgrywki niewiele więcej poza salwy śmiechu. Grę, jak poprzedniczkę, przebiec można w niecałe trzy godziny (oczywiście jest za to stosowny aczik i trofik), ale mogę Wam zagwarantować, że przy pierwszym przejściu spędzicie przy niej równie dobrze i osiem godzin, wysłuchując wspomnianych dialogów czy też klikając na wszystkim, na czym da się kliknąć, byleby tylko posłuchać co nowego powie Guybrush. Być może spędzicie też, tak jak i ja, bite pół godziny, przeglądając tytuły książek w bibliotece. Całe pokłady humoru wypływają nawet z tak banalnej sprawy. Do tego doliczyć należy całą plejadę postaci z bogatym zestawem chorób psychicznych o różnym stopniu zaawansowania, nawiązania do popkultury (uwaga: już dwudziestoletnie, chlip) oraz dość częste ataki na tak zwaną „czwartą ścianę". Guybrush i ferajna dobrze sobie zdają sprawę, że to tylko gra video i nie omieszkają sobie czasem z tego pożartować. Czy psuje to klimat? Pewnie tak, jeżeli ktoś zabiera się za Wyspę Małp, jak za symulator pirackiego życia, nie zaś ciąg skeczy, głupawek i zagadek.





STARE-NOWE W oprawie graficznej tego remake'u najlepsze jest to, że obie wersje grafiki mają swój urok. Nowa szata jest nałożona na stary silnik, więc animacja jest klatkę w klatkę identyczna, jak przed laty. Zabawne uczucie, kiedy zna się oryginał na pamięć





Wartości dodane

Gra jest świetna – bez dwóch zdań. Jest jednak klientela, która ma szansę znać ją na pamięć (czyli dinozaury pamiętające co to jest kaseta magnetofonowa). Czym remake MI2 kusi swoich wieloletnich fanów? Nowa oprawa graficzna jest oczywistością, ale nie gwoździem programu. Myślę że fani z o wiele większą radością przyjmą fakt, że tym razem w klasycznym trybie możemy włączyć lektorów. Kolejnym sympatycznym dodatkiem jest możliwość włączenia komentarzy twórców, którzy chętnie opowiadają o procesie tworzenia gry oraz nabijają się ze swoich pomysłów i z siebie nawzajem. Perełka. Na dokładkę odblokowujemy stopniowo concept arty, które obrazują przeistaczanie się świata pikselowatego w ręcznie malowany.

Skoro już przy zagadkach jesteśmy – tak samo, jak dialogi, są nieco bardziej absurdalne niż w części pierwszej. Oczywiście, wszystkie kierują się logiką – a właściwie JAKĄŚ logiką – co nie zmienia faktu, że w swoich iście montypythonowskich porywach szaleństwa potrafią napsuć krwi. Zwłaszcza tym, którzy z tytułem spotykają się po raz pierwszy i którzy nie mają angielskiego opanowanego przynajmniej na poziomie średnio zaawansowanym (czyli troszkę lepiej, niż George W. Bush). Do dziś nie zapomnę tego, jak przed laty, na długie dni zaciąłem się przy zagadce z wodospadem. Dziś wiem, jak po angielsku jest „klucz francuski", ale nawet gdybym miał z tym kłopot, w nowej wersji MI2 do dyspozycji gracza jest oddany kilkustopniowy system podpowiedzi. Nie jest to nic bezpośredniego, co od razu poda nam na talerzu rozwiązanie (jako zapłatę pobierając całą satysfakcję), podpowiedzi są tym, czym powinny być – drobnymi sugestiami, wskazówkami. Rzecz nieoceniona w przygodówkach, zwłaszcza tych klasycznych, bowiem nic tak nie niszczy z nimi zabawy, jak przechodzenie z opisem na kolanach, lub przeciwnie – zbyt długie utknięcie na jakiejś przeszkodzie. Dodatkowym ułatwieniem jest możliwość podświetlenia na ekranie przedmiotów, z którymi Guybrush może wejść w interakcję. Słowem – nie sfrustrujecie się podczas grania, ewentualnie zrobicie to tylko na własne życzenie, świadomie rezygnując z podpowiedzi i przyjmując cały poziom trudności na klatę. Do czego hardkorów zresztą zachęcam, bo Mega Monkey Mode wyparował, sese.

Uproszczono nieco sterowanie Guybrushem, teraz po najechaniu kursorem na przedmiot lub postać możemy po prostu wdusić prawy trigger, by wywołać domyślną akcję kontekstową lub nieco przytrzymać przycisk, by wywołać kołowe menu kilku akcji. Jeżeli więc walniemy triggerem w zamknięte drzwi, Threepwood je otworzy, a jeżeli trigger przytrzymamy, dostaniemy do wyboru jeszcze zerwanie nalepki z tych drzwi lub po prostu zapukanie. Sprawnie i intuicyjnie, o liście komend systemu SCUMM możecie spokojnie zapomnieć – choć, oczywiście, nie musicie. W każdej chwili można przeskoczyć do klasycznej oprawy gry i tam bawić się starym sposobem sterowania.

BRAĆ I GRAĆ

Druga część sagi o Wyspie Małp zdecydowanie warta jest uwagi. Jeszcze ładniejsza niż poprzedni remake, zdecydowanie od niego większa i przystępniejsza w sterowaniu. Młodsi stażem gracze bez bólu będą mogli bawić się tym tytułem, starsi mają zaś świetną okazję do powspominania dzieciństwa. Marzę, by w ten sposób przerobiono wszystkie hity z czasów Amigi... ■■

OCENA **9.0/10**

+ ŚLICZNA, ZABAWNA I PRZYSTĘPNA
– WYCIĘTE INTRO, KŁOPOTY Z IMUSE

TO TERAZ POPROSZĘ REMAKE CANNON FODDER

NIE TYLKO ZIEMIA JEST OKRĄGŁA Planety cieszą oko wykonaniem, to z pewnością jeden z mocniejszych punktów oprawy. Chciałoby się wylądować i pozwiedzać, ale niestety – nie tym razem.

UNKNOWN PLEASURES Nie codziennie zdarza się okazja, aby własnoręcznie popilotować statek kosmiczny z prawdziwego zdarzenia. Postuluję, aby w Mass Effect 3 bezwarunkowo pojawiła się taka możliwość. Chętni? Normandia czeka.

DARKSTAR ONE: BROKEN ALLIANCE

GDY NIE PATRZYSZ W OTCHŁAŃ...

txt: GONZO

XBOX 360

- Wydawca: CDV
- Producent: Ascaron
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Co prawda nie jest to mój ukochany Wing Commander, ale fani kosmicznych symulatoro-strzelanek nie mają za bardzo wyboru; od czasu Colony Wars zaprzestano na konsolach produkowania takich pozycji. Inna sprawa, że pewnie można znaleźć pecetową wersję na kiermaszu z grami za dychę i pójdzie nawet na starym trupie. 6/10

Ona również nie patrzy w ciebie... Wszyscy kosmiczni renegaci, których bohaterem dzieciństwa był bezapelacyjnie Han Solo, z pewnością nie byli rozpieszczani na konsolach. Fani tytułów takich, jak: X, Privateer, Wing Commander czy nawet X-Wing vs. Tie Fighter, które wychowały co najmniej dwa pokolenia czytelników Secret Service, w ostatnich latach nie mogli powiedzieć, że mają w co grać. Zostali wciągnięci w czarną dziurę, ale wraz z DarkStar One: Broken Alliance mają szansę wydostać się z niej, bo nawet rynkowe nisze nie znoszą próżni.

DARKSTAR ONE GALACTICA

Każdy, kto swego czasu przysięgał miłość Normandii z Mass Effect i marzył, aby podróże między planetami były interaktywne, powinien przynajmniej rzucić okiem na tę nietypową pozycję. Mimo ubogiej oprawy, widoki z kokpitu przyprawiają momentami o szybsze bicie serca. Ja tak miałem, kiedy pierwszy raz niespodziewanie wleciałem w chmurę asteroid i uświadomiłem sobie raz na zawsze, że wszechświat równa się różnorodność. Można co prawda przełączyć się na chwilę na widok z zewnątrz statku, ale wtedy część magii ulatuje. Sterowanie sprawnie podpięto pod pada, nie jest to twarda symulacja i nawet osoba nowa w temacie całkiem szybko opanuje podstawowe manewry. Namierzanie jest bardziej automatyczne niż przypuszczałem, choć oczywiście minimalne przejawy refleksu są niezbędne. Jabba the Hutt mógłby mieć problemy. Płynność operowania statkiem to absolutna podstawa, ale dająca sporo przyjemności z samej eksploracji przestrzeni. Różnokolorowe planety kuszą obiecującymi widokami, wrażenie robi ruch przy większych stacjach dokujących i liczne malownicze mgławice. Na szczęście autorzy nie poszli moim tropem i dorzucili do kodu sporo misji do wykonania, a nawet pozostawili graczom pewien wybór, kim chcieliby zostać.

Co prawda nie ma sensu nastawiać się na wielki, otwarty świat, bo DarkStar One to bardziej budżetówka, niż tytuł produkowany przez zastępy programistów. Można hasać jako łowca głów, posłusznie wykonywać misje, zająć się ograniczonym handlem, ale jeśli ktoś ma ochotę zostać Jokerem kosmosu, może zacząć siać chaos i atakować wszystko, co znajdzie się w zasięgu wzroku. Wspomniałem o banalnym namierzaniu, co czyni każdy pojedynek niezbyt wymagającym i trzeba spędzić w świecie gry kilka ładnych godzin, żeby napotkać przeciwnika, który nie eksploduje po krótkim ostrzale. Wybór między tym, czym chcemy się zająć, jest właściwie pozorny, bo prędzej czy później i tak trzeba zająć się wykonywaniem zleceń.

WYPRZEDZANIE I MIJANIE Walki z przeciwnikami wyglądają dokładnie tak, jak można to sobie „na sucho" wyobrazić. Ten, kto pierwszy da sobie usiąść na ogonie, ma bardziej przechlapane.

KAYRON ZAWODOWIEC

Misje dostajemy w kosmicznych bazach i zabijcie mnie za uogólnianie, ale w większości kończą się na zestrzeleniu wrogów. Co za różnica, czy mamy zbadać jakiś sektor galaktyki, osłonić transportowiec czy podsłuchać rozmowę, skoro finał jest zazwyczaj taki sam? Łatwo wpaść w rutynę, jako pilot DarkStar One, ale z drugiej strony nie za bardzo mam pomysł, jak można by poprawić ten stan rzeczy. Dobrze przynajmniej, że misje są krótkie, bo przez to przez jakiś czas ma się wrażenie, że dzieje się sporo. Tym bardziej, że walki są dynamiczne i na pewno bardziej zajmujące, niż nudne handlowanie, choć każde bijące źródełko waluty się przyda, jeśli mamy w planach rozbudowę statku. Wieżyczki, działka, wyrzutnie rakiet – spokojnie można sobie zbudować latającą fortecę, dla której żadni piraci nie będą zagrożeniem.

Ten tytuł od początku był konwertowany na konsole bardziej jako ciekawostka i produkt dla małej liczby fanów, więc nie był odpowiednio promowany. Trochę szkoda, bo nawet mimo usypiającej momentami monotonii i wyłażących raz na jakiś czas uproszczeń graficznych, to nie powinna być przegrana gra. Warto dać jej szansę, kiedy wydawca już ostatecznie zwątpi w jakikolwiek sukces i zacznie ją sprzedawać po kosztach. Może się okazać, że bardziej Wam brakowało kosmicznych symulatorów, niż sobie zdawaliście sprawę. Wizja samotnego przemierzenia przestrzeni twórczo zapładniała ludzkość od momentu pierwszych lotów, nie mieliśmy okazji oglądać na żywo lądowania na Księżycu 40 lat temu, więc musimy posiłkować się zamiennikami. To wcale nie najgorszy wybór w tej kategorii. ■■

ROZWÓJ POWOLNY, JAK EWOLUCJA Historia obnaża się przed graczem zdecydowania zbyt wolno, choć ma kilka zwrotów akcji do zaoferowania. Szkoda, że trzeba mieć do niej sporo cierpliwości.

OCENA 7.1/10

➕ EKSPLORACJA KOSMOSU ZAWSZE W MODZIE
➖ MOMENTAMI UBOGA OPRAWA, MONOTONIA WYBIJA JAK SZAMBO

PIŁEŚ? NIE LEWITUJ

Bez (pod)tytułu

Gra zadebiutowała na pecetach w roku premiery PlayStation 3, więc kawał czasu temu. Już wtedy nikogo nie oczarowała oprawą, ale była na tyle niezła, że gracze chcieli poznać historię Kayrona Jarvisa, który w spadku po zamordowanym ojcu otrzymuje unikatowy statek DarkStar One. Oryginał nie różni się wiele od Broken Alliance, niskim kosztem podciągnięto oprawę do obowiązujących minimalnych wymagań graczy, dodano parę misji i opcji rozbudowy statku. To wszystko, na szczęście zostawiono intuicyjny model rozgrywki, bo konsolowcy mogliby nie przeżyć symulatora nie wybaczającego najmniejszego błędu. Jeśli graliście w DarkStar One cztery lata temu, absolutnie nie ma powodu, aby interesować się tym tytułem ponownie. Niestety, to nie sequel.

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: 505 Games
- Producent: Targem
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Dobry Boże. Zaciekawiony tematem aż sprawdziłem „rys historyczny". Początkowo ta gra nazywała się The Swarm i miała ukazać się w pierwszym kwartale 2008 roku ze statusem exclusive'a na Xboxa 360: dwa i pół roku później w dalszym ciągu jest ekskluzywna dla maszyny Microsoftu, ale przypomina gry za dychę z kosza w hipermarkecie. Straszna padaka. 2/10

MORPH-X

PRAWDOPODOBNIE NAJGORSZA GRA NA ŚWIECIE

Nigdy nie wiadomo, co mogę dostać do ograniа w przyszłym miesiącu, ale w tym momencie MorphX zgarnia ode mnie tytuł najgorszej gry, jaką przyszło mi recenzować. Producent naprawdę się postarał i dopracował każdy błąd. Rzadko dzieje się tak, że wszystko udaje się popsuć, ale ekipie Targem trzeba oddać pokłon. Zniszczyli wszystko, co mogli i wpisali się na listę tytułów ekskluzywnych, które ma do zaoferowania Xbox 360. Master Chief i Marcus Fenix towarzystwem są zapewne zachwyceni.

MOSKWA UMARŁA

Wina leży po stronie kosmitów. Gdyby nie zaatakowali Moskwy, nie musiałbym odwiedzać rosyjskiej stolicy. Oni zmasakrowali niewinnych mieszkańców, mi w udziale przypadło zamordowanie gry. Mimo wszystko trzeba przyznać, że alieni szalejący na ulicach tej metropolii wyróżniają się na tle konkurencyjnych ras. Obcy zazwyczaj przypominają ludzi, a tymczasem w MorphX przyjdzie Wam walczyć z takimi dziwactwami, że ciężko je skwalifikować. Równie ciężko zabić. Wyskakują z każdej dziury, raz są wielkości dorodnego szczura, innym krokodyla, by za chwilę zaskoczyć średnich rozmiarów godzillą. Łączy ich nienawiść do gatunku ludzkiego oraz krew wymieszana ze śluzem. Starałem się trzymać z dala od tych bestii, nie tylko dlatego, że chciały mnie pożreć, ale walka z nimi zawsze kończyła się wymiocinami na ekranie. Nie, nie moimi, choć było blisko. Wystarczą dwie kule w kierunku obcych i wszystko zalewa zielona, rozpikselowana jucha. Koszmar. Z drugiej strony, przynajmniej przez chwilę nie widać paskudnego otoczenia, które składa się z powtarzających się elementów.

NA OBIAD DNA

Inwazja kosmitów kojarzy się naturalnie ze strzelaniną. Tym razem TPP. Bohater cierpi na amnezję i napady złości. Fabuła nie tłumaczy niczego, więc w jednej scenie rozmawiałem z oddziałem z komandosów, którzy mnie uratowali, a w drugiej musiałem z nim walczyć. Nie lepiej wypada mechanika rozgrywki. Cele misji są źle opisane, wszystko wygląda tak samo i nawet jak wpadałem na wajchę, to i tak nie wiedziałem, co ona otwiera. Strzelanie również pokpiono. Ciężko trafić, bo rosyjski heros zachowuje się jak na kacu i porusza ociężale. Najlepszy jest shotgun, gdyż ma zasięg snajperki i rozrzut szrapnela. Walka wręcz to pomyłka z powodu przenikania obiektów. I tylko rozwój postaci wypada oryginalnie, bo bohater pobiera DNA przeciwników i powoli zamienia się w potwora. Przyjemność z oglądania i kierowania taką postacią jest zerowa. MorphX trzeba omijać z daleka. Brzydkie to, głupie i pozbawione sensu. Cierpiałem, ale zrobiłem to dla Was. Nie wybierajcie się do tej Moskwy, lepiej wybierzcie Metro. ■■

OCENA 2.5/10

+ POMYSŁ NA ROZWÓJ POSTACI
− GRANIE SPRAWIA FIZYCZNY BÓL

NAJBRZYDSZA I NAJGŁUPSZA INWAZJA KOSMITÓW

BLACKLIGHT: TANGO DOWN

DWANAŚCIE MAP I FUTURYSTYCZNE GADŻETY

W NIEDALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI ludzie nadal walczą ze sobą, choć dorobili się nowego sprzętu. Wizjer wskazujący pozycję wroga oraz apteczek to dobra rzecz. Najważniejsze, że nie zaburza balansu rozgrywki.

txt: FAX

PS3 | X360 /psn /xbla

- Wydawca: Fox int.
- Producent: Zombie Inc.
- Liczba graczy: 1-16
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Bardzo imponuje mi postawa Fox (Fax?) Interactive. Udowodnili, że nie potrzeba kilkudziesięciomilionowych budżetów i wsparcia wielkiego wydawcy żeby zrobić strzelankę fpp na światowym poziomie. Znalazłoby się kilka pudełkowych shooterów, które chciałyby mieć tak dopracowany i wciągający multiplayer oraz świetną grafikę. Zawiodłem się tylko na singleplayerze – ten tryb jest dla mnie najważniejszy w grach, a tutaj pełni funkcję samouczka. 7/10

Nie każda firma ma wystarczające zasoby, by stworzyć tak emocjonującą kampanię, jak świętej pamięci Infinity Ward, ale przygotowanie kilku mapek do trybu multiplayer jest możliwe nawet z małym budżetem. Czy Blacklight: Tango Down będzie odpowiedzią na Battlefield 1943?

PASEK POSTĘPU

Nowa marka nie ma szans w walce o popularność z tak znaną serią, ale w kilka dni po premierze Tango Down może liczyć na prawie sto tysięcy graczy. To świetny wynik i sugestia, że gra musi być całkiem niezła, skoro przyciągnęła taką rzeszę ludzi. Choć producent nie oddziela w statystykach wersji demonstracyjnej od pełnej, więc ciężko stwierdzić, czy faktycznie zarobił. Skoro jednak już zapowiedziano wydanie drugiej części, to obstawiam, że jednak kasa spłynęła na konto.

Blacklight może się podobać, gdyż autorzy odrobili pracę domową z trybu multiplayer Modern Warfare. Właśnie na takiej zabawie skupia się Tango, bo choć można pograć samemu, to gra celuje w miłośników grzania do żywych przeciwników. A skoro nawiązuje do dzieła Infinity Ward, to oznacza, że nie zabraknie tu rankingów, punktów doświadczenia, odblokowywania nowych zabawek i kustomizacji własnego żołnierza. Wszystko sprytnie zaprojektowane i prosto opisane. Do tego kilkanaście mapek, spory pakiet broni i futurystyczne umiejscowienie akcji.

Na tym nie koniec, bo Blacklight wyróżnia się własnymi pomysłami. Co powiecie na granat, który rozpikseluje Wasz obraz? A może strzał w głowę, który wywoła awarię wyświetlacza i zarzuci niebieski ekran w stylu systemu operacyjnego opartego na okienkach? Walczymy w niedalekiej przyszłości, więc można liczyć na kilka gadżetów. Najważniejszy jest specjalny wizjer, który wskazuje apteczki, amunicję i pozycję wrogów. Trzeba korzystać z niego rozważnie, bo w tym trybie nie można strzelać, a jego ładowanie chwilę jednak trwa. To jednak wystarczy, by ustalić pozycję wroga. Dobra rzecz i miła niespodzianka na nieco wtórnym już rynku sieciowych gier akcji.

SIECIOWA ŚLICZNOTKA

Strzela się świetnie, choć w dźwiękach broni i eksplozji kompletnie nie czuć mocy. Dobrze więc, że ścieżka dźwiękowa nadrabia elektronicznym klimatem. Oprawa graficzna to czołówka sieciowej dystrybucji. Ba, Blacklight zawstydza kilka pudełkowych strzelanin z niższej półki. Tym bardziej, że multiplayer został solidnie przemyślany i dopracowany. Z kolei singleplayer to bardziej samouczek niż jakakolwiek kampania, więc grę polecam tylko fanom wieloosobowej zabawy.

Ocena byłaby wyższa, ale czas oczekiwania na nowy mecz usypia, więc liczę na stosowne poprawki. Poza tym nie ustrzeliłem większych błędów, choć podkreślam jeszcze raz, że to gra skierowana do miłośników strzelanin sieciowych, a nie samotników. O wciągającej fabule i sensownych misjach można więc zapomnieć. Do czasu Black Ops i Halo: Reach można grać. ■■

OCENA 7.0/10

+ WCIĄGAJĄCY MULTI, GRAFIKA, GADŻETY
− DŹWIĘKI BRONI, SŁABIUTKI SINGLE

SPRAWDZONE PATENTY I KILKA WŁASNYCH POMYSŁÓW

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

KOLEJNY LICENCJONOWANY CRAP? NIC BARDZIEJ MYLNEGO!

txt: GULASH

PS3 | X360

- Wydawca: Activision
- Producent: High Moon
- Liczba graczy: 1 (10)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□□

MIELU: Myślałem, że jesteśmy skazani na licencjonowane śmieci, a tu proszę – niespodzianka. Co prawda aż tak zajarany, jak Gulash nie jestem, niemniej to kawałek porządnego shootera. 7/10

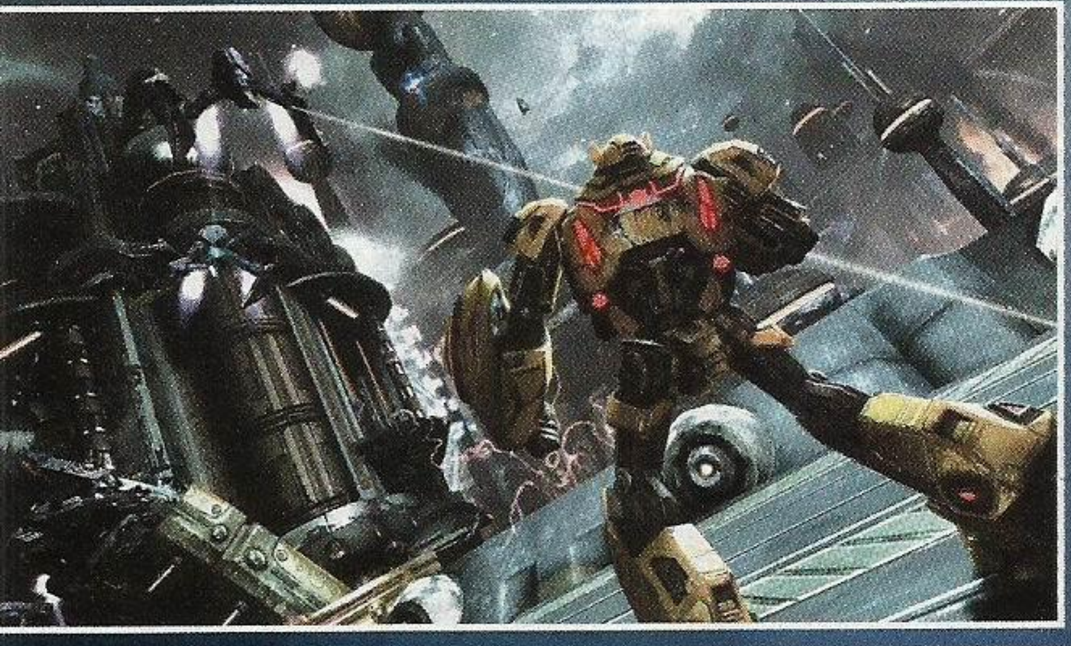
Transformersi do tej pory lądowali na konsolach raczej awaryjnie – przy okazji premiery kinowych filmów, o których nie będę się rozpisywał, wydano Transformers: The Game (NEO Plus #101, ocena 6.5/10), a dokładnie rok temu Transformers: Revenge of the Fallen (NEO Plus #125, ocena 5.0/10). Z tamtych gier zapamiętałem właściwie tyle, że roboty fajnie się ruszały. Nic dziwnego – podobno autorzy gier dostali gotowe trójwymiarowe modele od grafików pracujących nad efektami do filmu. A po drugie, akcja obu gier, podobnie jak filmów, rozgrywała się na Ziemi.

Trzecie podejście do tematu zaowocowało zupełnie nowym spojrzeniem; zmieniło się nie tylko studio developerskie – Luxoflux zostało zastąpione przez High Moon Studios (które możecie pamiętać z zombie-westernu Darkwatch), a walka przeniosła się z Ziemi w najodpowiedniejsze do tego celu miejsce – na Cybetron. I gdy już myślałem, że stworzenie gry, w której walka dzielnego Optimusa z okrutnym Megatronem jest ponad siły dowolnego developera na naszej pięknej planecie – udało się. Nareszcie.

THE STORY SO FAR

Scenariusz stanowi właściwie otwarcie całej znanej (bądź nie – zależy, czy ktoś śledził animowany serial) historii Transformersów. Wojna domowa między Autobotami i Deceptikonami na planecie Cybetron trwa już od dawna. Atakuje, naciera, pali i rabuje żądny władzy i siły dowódca tych złych, aka Lord Megatron. Po drugiej stronie barykady stoi waleczny i o prawym sercu, acz niedoświadczony jeszcze Optimus Prime, który przejmuje na siebie obowiązki lidera Autobotów, gdy dowiaduje się o śmierci swego przywódcy – Zeta Prime. Megatron wchodzi w posiadanie superbroni, która może błyskawicznie zakończyć konflikt; naturalnie rolą Optimusa i jego dzielnych kompanów (których de facto poznaje w trakcie gry, co Wy na to!) jest powstrzymanie zła. Okej – możecie pomyśleć, że fabuła w grze o wielkich robotach zmieniających się w bolidy jest bez znaczenia i chodzi jedynie o rozwałkę, ale zwyczajnie się z tym nie zgadzam. Zresztą – jeśli naprawdę lubicie dowolnych bohaterów czy jakieś uniwersum, z pewnością chcielibyście, by gra z ich udziałem miała także dobrą fabułę. War for Cybertron otrzymało od Hasbro zielone światło, a jej fabuła została oficjalnie przyjęta do kanonu – niczym historia Starkillera z Force Unleashed należy do kanonu Star Warsów. Scenariusz jest pełen smaczków, które fani z pewnością wychwycą, zaś osobom, które fanami siebie nie nazwą, ma ogromną szansę zwyczajnie się spodobać. O ile nie będą oczekiwać wyborów moralnych i skomplikowanych rysów psychologicznych.

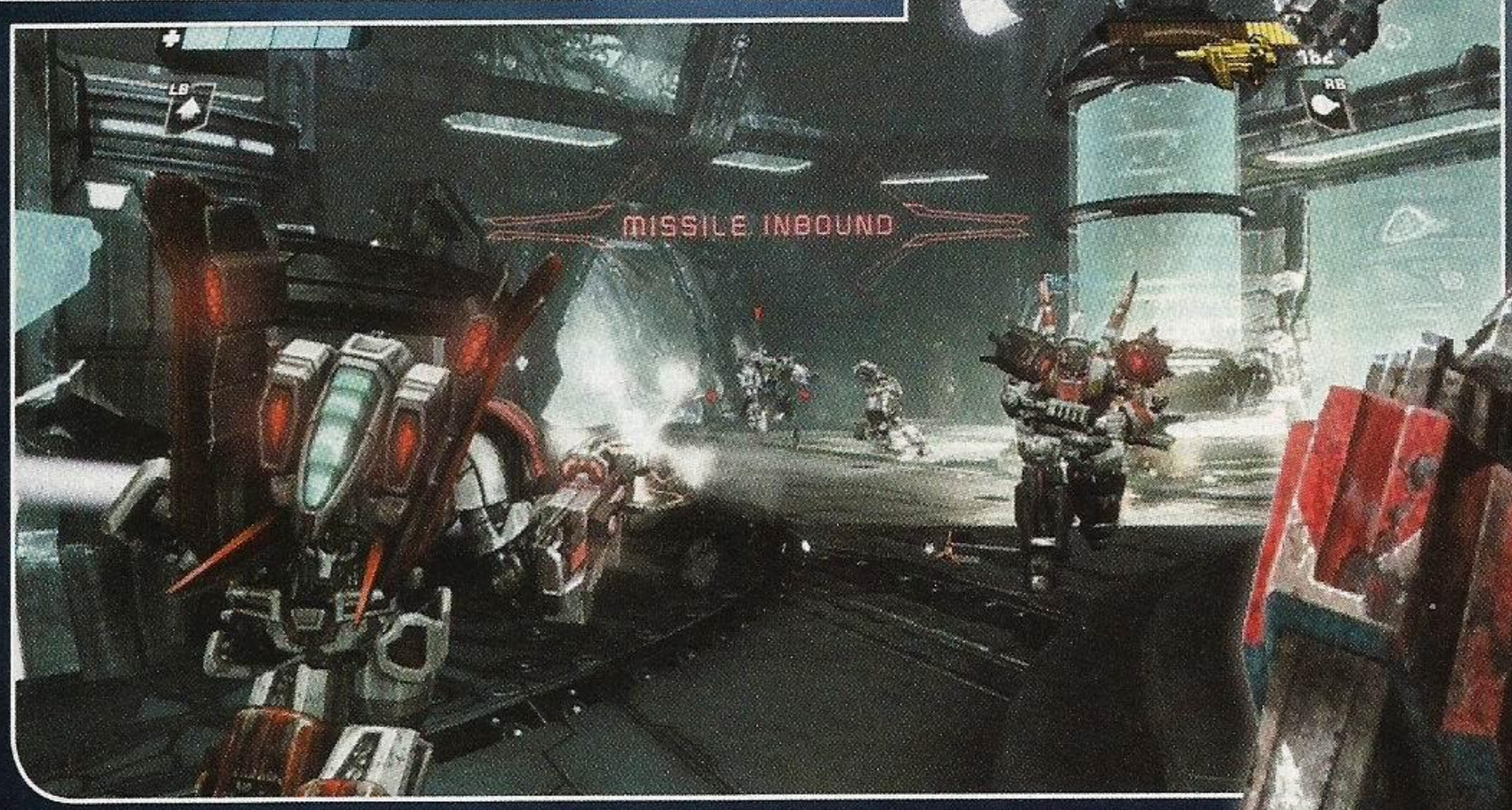
KILL'EM ALL Multiplayerowy tryb Escalation to kolejny powód, dla którego warto zainteresować się War for Cybertron – konieczność kupowania energii i amunicji wprowadza nieco strategii do zabawy. A także każe się bardziej starać, by nie wylapać zbyt wielu kulek na pancerną klatę.



DARK ENERGON

Kampanię rozgrywamy zarówno z pozycji Autobotów, jak i Deceptikonów – można za jednym zamachem przebić się przez scenariusz jednych albo drugich, a można też grać w misje dobrych i złych naprzemiennie. Dobra wiadomość dla fanów zabaw grupowych – ponieważ w każdej misji zawsze biorą udział trzy roboty, można całą kampanię przejść w kooperacji. Niestety, tylko online – split-screena dla dwóch osób nie przewidziano, a szkoda. Kampania singlowa jest również niezwykle długa, co ostatnio jest rzadkością – mi zajęła około 15 godzin, co uważam za znakomity wynik.

Mechanika gry jest, można powiedzieć, klasyczna – to strzelanina tpp, z residentowym widokiem, ale zachęcająca gracza do walki wręcz i transformacji w pojazdy, bo tego aspektu nie mogło przecież zabraknąć. Jak wspomniałem, na każdą misję wyruszają trzy roboty, a ekipa zmienia się także w trakcie gry – przed rozpoczęciem misji możemy wybrać dowolnego z nich, co jest fajnym urozmaiceniem, zwłaszcza, że transformują się w różne pojazdy, a autorzy przygotowali wiele



ROBOT JOX Niektóre walki, szczególnie z wielkimi bossami, są prawdziwie epickie i wymagają niezłego kombinowania – zwłaszcza, że nasi pomocnicy nie kwapią się do posłania ich do piachu. Zwykłe pojedynki też potrafią napsuć nieco krwi, ginąłem w nich wiele razy. Za wiele.

CYBERTRON Planeta Autobotów i Deceptikonów byłaby rajem dla cyber-mózgu z Matrixa. Wszędzie pełno żelastwa i blachy, ani śladu roślinności. Tylko niebo nie jest zasnute smogiem, ale z pewnością da się i to zrobić – wystarczy postawić kilka fabryk.

DYNAMICZNE JAK DYNAMIT Sterowanie udało się autorom znakomicie – roboty błyskawicznie reagują na polecenia gracza. To naprawdę szybka gra, na co nie wskazują gabaryty i waga jej głównych bohaterów.

sekcji gdzie bolidy mogą się rozpędzić. Pojawiają się nawet misje, w których sobie polatamy! Standardowo napieramy do przodu rozwalając hordy pomniejszych przeciwników, by raz na jakiś czas spotkać się z sub-bossem oraz kończącym level prawdziwym, upierdliwym i na ogół potężnym bossem. Gra jest wbrew pozorom bardzo szybka, a sterowanie niezwykle czułe – to ważne, bo w ferworze walki bardzo często przyjdzie wystrzelić celną serię w przeciwnika, by natychmiast przy pomocy boosta zbliżyć się do niego i potraktować go bronią białą, a następnie szybko zmienić się w wehikuł i ostrzelać z działa napierających od tyłu wrogów. Wbrew obowiązującym od jakiegoś czasu standardom, w grze nie ma specjalnego cover systemu i odnawiającej się energii; zamiast przyklejać się do osłon, trzeba aktywnie lawirować między kontenerami i filarami w nieustannym ruchu, a energia znajdzie się w specjalnych skrzyniach. Podobnie, jak amunicja do licznych transformerowych i niewiarygodnie przefachowych fuzji. Może wydawać się, że w trakcie gry jest jej za mało, ale to nieprawda – wystarczy rozejrzeć się dookoła, a z pewnością znajdzie się kilka magazynków, czy nowa broń, którą można podnieść i zastąpić nią tę już wyeksploatowaną. To dobre decyzje developerów; nie ma potrzeby komplikować, jeśli mechanika jest zwyczajnie dobra. Misje są długie i choć miejscami wkrada się monotonia, to jednak przeważa ciekawość: co autorzy przygotowali przy okazji kolejnego starcia, albo jakimi robotami przyjdzie kierować w kolejnej misji.

MECHANIKA GRY JEST, MOŻNA POWIEDZIEĆ, KLASYCZNA. TO STRZELANINA TPP, Z RESIDENTOWYM WIDOKIEM, ALE ZACHĘCAJĄCA DO WALKI WRĘCZ I TRANSFORMACJI

W grze spotkamy całą plejadę transformerów, występują między innymi: Bumblebee, Starscream, Ratchet, Omega Supreme, Sideswipe, Barricade, Shockwave, Rapid, Brawl (yes!), Ironhide, Skywarp, Thundercracker, Warpath... Dobra, starczy. Może jeszcze dodam, że każdym gra się nieco inaczej, choćby dlatego, że mają przypisaną sobie standardową broń.

War for Cybertron wygląda bardzo dobrze, choć przez te piętnaście godzin zdążyła mi się opatrzeć, bo kolejne miejscówki nie różnią się od siebie w jakiś drastyczny sposób. No ale w końcu to planeta robotów, industrialny świat maszyn, czego zatem oczekiwać? Bagien, lasu, pustyni? Pewnie, że nie. Widoczność jest konkretna, animacja trzyma fason, roboty ruszają się świetnie, są fachowe wybuchy i smugi za lecącymi pociskami – dla mnie bomba. Podobnie, jak miejscami pompatyczna ścieżka dźwiękowa i głosy bohaterów, którzy non-stop rozmawiają i wymieniają uwagi – i być może ucieszycie się tak jak ja, że Optimus wypowiada swoje kwestie doskonale znanym fanom głosem Petera Cullena. Inni lektorzy również spisali się na medal; zachowali charakterystyczny transformerowy klimat. Słowem – bardzo dobrze wykonana gra także pod względem technicznym. Poza koopem jest również kapitalny i obszerny multiplayer, ale o nim szerzej w ramce.

PROSZĘ O WIĘCEJ

Dla mnie wielkie roboty na małym, dużym i tym największym ekranie zawsze będą fajne, nawet jeśli będę musiał ścierpieć idiotyczne miny Shia LaBeoufa i uprawiającej, pardon my french, „aktorstwo dupą" Megan Fox – dlatego z przyjemnością wybiorę się do kina na kolejny film z Optimusem i jego paką. Tymczasem jednak zabieram się jeszcze raz za War for Cybetron, tym razem w koopie z resztą redakcji – to świetna strzelanina, którą z pewnością spodoba się także osobom mającym Transformersy w poważaniu. Oczywiście – to „tylko" rąbanka i młócka oparta o sprawdzone schematy, nie spodziewajcie się więc rewolucyjnych rozwiązań, niespotykanych dotąd mechanizmów, czy naprawdę dobrego AI. Niemniej szczerze polecam – niespodziewanie bawiłem się kapitalnie i mam nadzieję, że High Moon Studios dostaną zielone światło dla kontynuacji. ■■

HORDA

Oprócz koopa autorzy przygotowali szereg trybów multiplayerowych, z których bardzo spodobał mi się Escalation – tutejszy odpowiednik Hordy z Gearsów czy Firefight z Halo. Między kolejnymi etapami można kupować energię, amunicję i nowe bronie, co pozwala przeżyć nieco dłużej. Nie brakuje także zespołowego deathmatcha dla maksymalnie 10 osób z czterema klasami postaci (sciencist może transfromować się w myśliwiec!), czy klasycznego conquesta. Co prawda na początku kilka razy miałem problem z serwerami, ale Activision już sobie z tym poradziło. Nic, tylko grać. Na chwałę Lorda Megatrona!

OCENA 8.0/10

+ KLIMAT, GRAFIKA, DŹWIĘK, KOOP, MULTI, ROZWAŁKA!
– MIEJSCAMI MONOTONNA, BRAK SPLIT-SCREENA

TRANSFORMERS OF WAR. PRAWIE

PIĄTKA Z PLUSEM Pod względem fabuły Persona 3 zajmuje czołowe miejsce w gatunku jRPG. Sekretne organizacje, spiski, tajemnice oraz fantastyczna galeria bohaterów. I wszystko tu jest bardzo japońskie.

PROFESKA Głosy aktorów dobrano i nagrano wyśmienicie. Persona 3 zasłynęła również za sprawą ścieżki dźwiękowej. Doskonała robota. Maksymalna ocena za muzykę.

STYL Design zgarnia 10/10, bo to mistrzostwo świata. Dopracowano każdy detal. Od strojów bohaterów, przez miejscówki, na ekranach opcji kończąc.

SHIN MEGAMI TENSEI
PERSONA 3 PORTABLE

NAJLEPSZE, CO MOGŁO PRZYTRAFIĆ SIĘ PSP

txt: FAX

PSP

- Wydawca: Atlus
- Producent: Atlus
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

KAXI: Jeden z najlepszych jrpg, i nie ma w tym ani krzty przesady, wszech czasów na PSP i do tego z toną udoskonaleń? Takich, jak system walki z czwartej części, nowa bohaterka, przemodelowane niektóre fragmenty, więcej Social Links? Nie waham się ani chwili i ponownie zagłębiam się w tę rewelacyjną historię. Przyrzekam Wam, że wszystko w tej grze jest świetne, a z bohaterami zżyłem się jak rzadko, gdy po 80 godzinach kończyłem P3 na PS2 było mi autentycznie smutno, że to już koniec. Byłem gotów uronić łzę. Żadna gra video wcześniej tak na mnie nie podziałała. Na szczęście teraz mam P3 Portable. Ocena to sprawa oczywista. 10/10

Nie pamiętam, żebym w dzieciństwie chciał zostać strażakiem. Bardziej bohaterem w lateksie, bo prenumerowałem kilka komiksów o pająkach, nietoperzach, mutantach i ludziach ze stali. Z czasem niedorzeczność amerykańskich historyjek przejadła mi się i przerzuciłem się na japońszczyznę. Tutaj zachwyciły mnie serie, w których nastoletni bohater w ciągu dnia poświęcał czas na szkołę i oganianie się od pięknych dziewczyn, a nocą walczył o bezpieczeństwo świata. Takie życie wydawało mi się idealne, szczególnie myślę tutaj o ślicznych koleżankach, ale nigdy nie sądziłem, że może być takie trudne.

Persona 3 na PS2 pokazała, że pogodzenie codziennych obowiązków z nocnymi walkami o dobro i sprawiedliwość to poważna sprawa. Wszystko rozchodzi się o czas. Nie można być w dwóch miejscach równocześnie, więc albo randka, albo wieczór w bibliotece. Spotkanie z kumplem, czy kółko uczniowskie? Spokojna noc przed egzaminem w szkole lub walka z potężnym przeciwnikiem o północy? Ciężki wybór. Teraz można go dokonać również na PSP.

POKLIKAMY?

Nie jest to zwyczajna konwersja, bo producent przygotował szereg zmian. Część z nich miała ułatwić rozgrywkę na przenośnej konsoli. Chodzi mi tutaj o eksplorację miasta i szkoły. Po obiektach nie można już do woli spacerować bohaterem, gdyż zamiast niego przygotowano kursor. Wszystkie interesujące przedmioty są zaznaczone wykrzyknikiem, podobnie jak i osoby, z którymi można rozmawiać. Nie zabrakło nawet podręcznej teleportacji, a więc menu, które pokazuje wszystkie dostępne lokalizacje i natychmiast przenosi do nich gracza.

Takie rozwiązanie na pewno ułatwia i przyspiesza zabawę, co należy odnotować na plus. Niestety, dość szybko okazuje się, że cierpi na tym klimat gry. Miałem wrażenie, że spędzam czas

z interaktywnym komiksem, a nie jRPG. Ciężko również wczuć się w rolę bohatera, skoro w ogóle nie widać go na ekranie. Szczerze, wolałbym przeklinać pracę kamery i biegać po korytarzach szkoły, niż klikać po nich jak kursorem myszy. Można się przyzwyczaić do tego rozwiązania i ma ono sporo plusów (choćby bardzo szybkie ładowanie danych), ale eksploracja staje się przez to zbyt banalna, czy wręcz prostacka. Na szczęście Tartarus został przeniesiony w niezmienionej formie, więc fani zwiedzania mrocznych labiryntów mogą odetchnąć z ulgą.

ULECZ MNIE W KOŃCU!

Kolejny „drobiazg" to zmiana w systemie walki. Towarzysze broni na PS2 walczyli bez naszego udziału. Można było zaproponować im odpowiednią taktykę, ale nie wydawać im bezpośrednich rozkazów. Teraz walka w stu procentach jest pod kontrolą gracza. I całe szczęście, bo choć Persona 3 miała solidną inteligencję drużyny, to nie może ona zastąpić kombinowania, które stosuje fan jRPG. Z drugiej strony, teraz nie ma na kogo zwalić winy za porażkę, skoro wszystko pozostaje w rękach gracza.

Trzecia i najważniejsza nowość, to możliwość wyboru bohatera na początku rozgrywki. Tak, można zagrać dziewczyną. Nie, nie można randkować z uczennicami. Tylko z uczniami. Fabuła pozostaje z grubsza ta sama, ale zmienia się podejście do niej i sporo tu nowych, społecznych niuansów. Zmieniają się dialogi, można lepiej poznać niektórych bohaterów. To świetny ruch ze strony producenta, bo nawet jeżeli skończyliście

grę na PS2, to i tak warto zagrać ponownie. Tym bardziej, że czeka na Was kilka niespodzianek w scenariuszu, czy choćby nowe utwory muzyczne.

Niestety z gry wypadły przerywniki w stylu anime. To wielki błąd. Po pierwsze, były cudowne. Po drugie, były naprawdę przecudne. I po trzecie, cierpi na tym narracja. Statyczne obrazki to nieco za mało, by przekazać dramaturgię wielu wydarzeń. Nie rozumiem, czemu tak się stało. Nie wierzę w brak miejsca, bo na PSP wychodziły większe objętościowo tytuły i to z filmowymi przerywnikami.

DZIĘKUJEMY, DZIĘKUJEMY

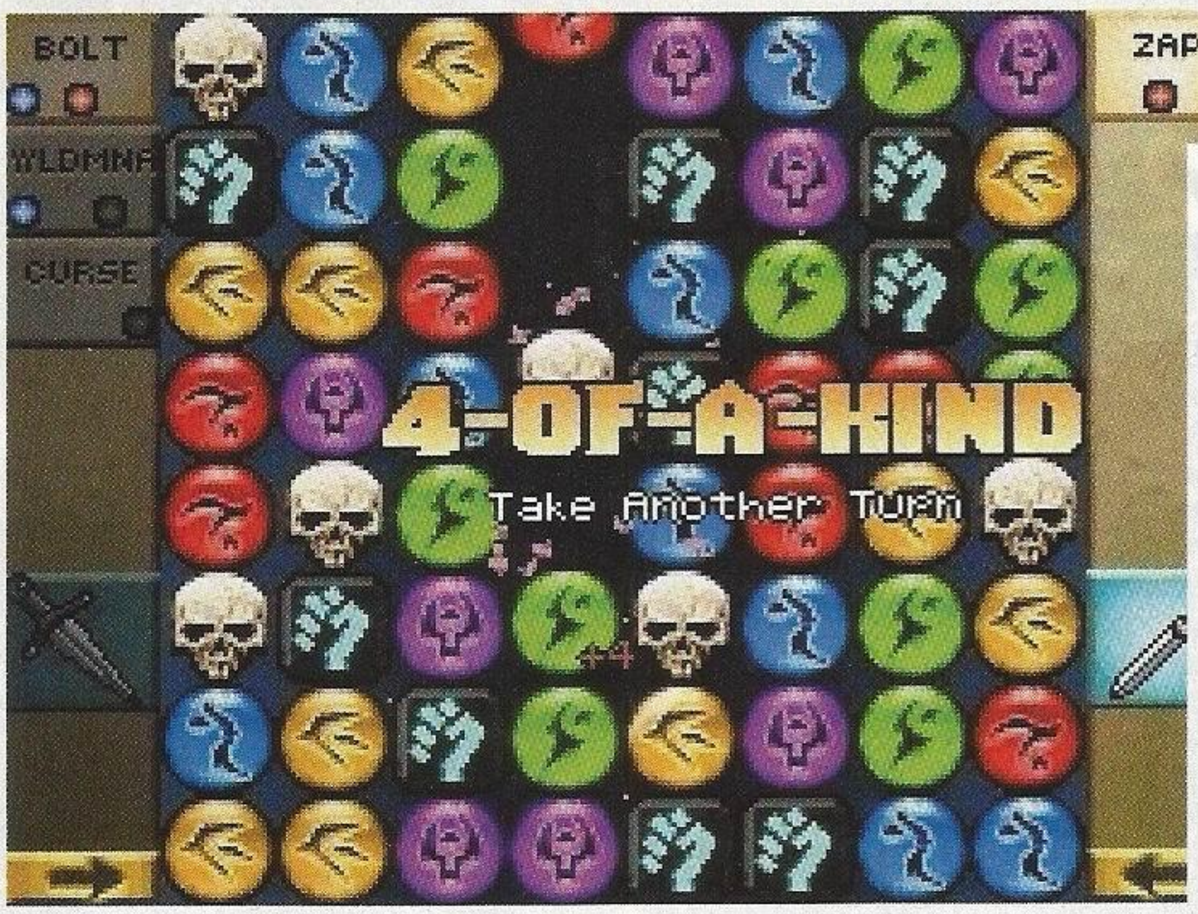
Wydanie wersji Portable porównałbym do możliwości uruchomienia Final Fantasy VII na PSP. To wielkie wydarzenie dla fanów jRPG. Jedna z najlepszych gier z PS2 ląduje na przenośnej konsolce Sony. W przeciwieństwie do legendarnej produkcji Square Enix, Atlus wprowadził bohaterkę i przygotował pod nią fabułę gry. Persona 3 Portable przypomni im godziny spędzone na PS2, ale i dostarczy zupełnie nowych, niezwykle barwnych wrażeń (podrywający uczniowie to prawdziwa masakra). Polecam więc i ostrzegam. Persona uzależnia. W ten cudownie grywalny sposób. ■■

OCENA 9.0/10

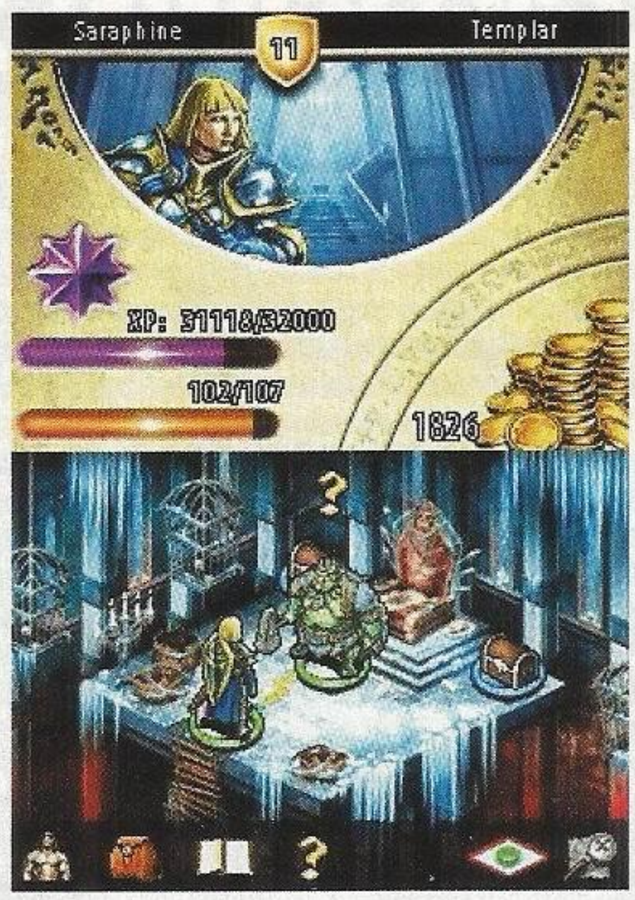
+ KILKA DOSKONAŁYCH ZMIAN I NOWOŚCI
- KILKA FATALNYCH DECYZJI I WYCIĘTYCH ELEMENTÓW
JEDEN Z NAJLEPSZYCH JRPG WSZECH CZASÓW

Nowy w klasie

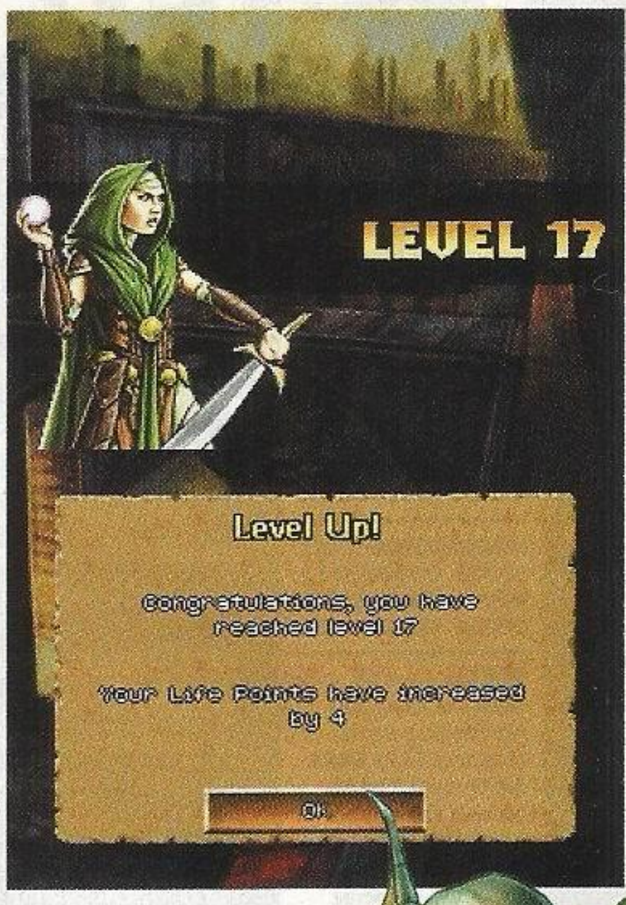
Ramka to krótki przewodnik dla osób nowych temacie. Persona 3 to jRPG, w którym bohater walczy z mrocznymi siłami, korzystając z pomocy przywoływanych demonów oraz zdobywa punkty doświadczenia, kupuje nowe bronie i spędza godziny w niebezpiecznych labiryntach. Gra wyróżnia się, bo w ciągu dnia trzeba wieść żywot japońskiego ucznia, chodzić do szkoły, uczyć się i zdawać egzaminy. Do tego dochodzi życie towarzyskie, randkowanie i zawieranie przyjaźni. Piękne jest to, że codzienność wpływa na statystyki podczas walki, podobnie jak znajomości zwiększają siłę demonicznych pomocników.



PUZZLE QUEST 2



TAM, GDZIE GRACZ PIECHOTĄ CHODZI Poza przechodzeniem głównego trybu można w PQ 2 odpalić szybko jedną partyjkę gry. Idealna sprawa, jeśli mamy mało czasu, bo nawet ewentualne przerwanie zabawy w środku nie będzie miało wpływu na kampanię. Pomyślano o wszystkim.



NAJPROSTSZE-NAJLEPSZE Pomysł na grę to tak naprawdę kompilacja idei innych tytułów, ale zrobiono ją tak sprawnie, że teraz wszyscy porównują gry logiczne właśnie do Puzzle Quest.

KULKI DLA DOROSŁYCH

txt: GONZO

NINTENDO DS

- Wydawca: D3
- Producent: Infinite Int.
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Daltoniści mają trudniej – przynajmniej tak może wydawać się na pierwszy rzut... oka, bo w końcu w grze chodzi o układanie rzędów lub kolumn kul o tym samym kolorze. Nic bardziej mylnego, od dawna w takich przypadkach nakłada się na każdą kulkę inny symbol i dzięki temu gra jest przystępna dla każdego. Jest nieco wtórna w stosunku do kapitalnej „jedynki", ale w końcu oderwałem się od Clash of Heroes. Dobra gra. 7/10

Od razu wypada zaznaczyć, że nie mam na myśli silikonowych wynalazków domorosłych Dionizosów, a po prostu bardziej skomplikowaną wersję gry, która szturmem zawojowała wszystkie biura w Polsce 15 lat temu. Z perspektywy gospodarczej można się tylko cieszyć, że Puzzle Quest nie ukazało się wcześniej, bo rozbudowanie tej gry jeszcze bardziej utrudnia oderwanie się od ekraników handhelda, a druga część jeszcze bardziej smakuje erpegiem, choć nie zapomina o fundamencie zbudowanym na grach logicznych.

DALTONIŚCI MAJĄ TRUDNIEJ

Puzzle Quest zawdzięcza swój sukces udanemu połączeniu kombinowania z rozwijaniem własnej postaci i autorzy nie starali się tym razem na nowo wymyślać koła. Zapowiedź „dwójki" bardzo mnie ucieszyła, bo Galactrix było jak dla mnie zbytnio przekombinowane, a poza tym nieporównywalnie bardziej do takiej gry pasuje mi klimat klasycznego do bólu fantasy, niż wariacji na temat walk w kosmosie. Lubię walczyć z goblinami, orkami i trollami, oprócz tych forumowych.

Historyjka o ratowaniu wioski rozkręca się powoli, ale jak na pretekst do zabijania czasu w tak przyjemny sposób, sprawdza się idealnie. Całość ponownie została przedstawiona w postaci statycznych krajobrazów z biednie ruszającymi się postaciami. Pozornie wyborów nie ma zbyt wielu, bo przemieszczać można się tylko według uproszczonej róży wiatrów, a gra sama podpowiada, gdzie należy skierować swoje kroki, aby popchnąć do przodu wątek fabularny. Skromna oprawa nie przeszkadza, z czasem tła nabierają rumieńców i nie straszą powielanymi motywami. Jeśli ktoś się uprze, może potraktować Puzzle Quest 2 jako tytuł liniowy i nie zawracać sobie głowy takimi szczegółami, jak wybór ekwipunku czy wykonywanie pobocznych zleceń, ale nie muszę dodawać, ile wtedy się traci. Może to dobre rozwiązanie dla leniwych każuali, ale zawsze fajnie jest wybrać konkretną zbroję, która uchroni nas przed krytycznym ciosem w ostatniej turze albo powłóczyć się po bezdrożach i natknąć się na pozostawiony „przypadkiem" skarb. Nie mówiąc o tym, że warto chwytać się każdego zajęcia, by podlevelować postać, bo wrogowie tylko czekają na niedoświadczonych rycerzyków, aby ich roznieść w kilku ruchach.

MOJA KLASA

O wybór specjalności gra prosi na samym początku, a warto wiedzieć że barbarzyńca zdecydowanie różni się od cichego zabójcy i to nie tylko pozornie. Począwszy od innych wyjściowych wartości statystyk, przez używane przedmioty, aż do posiadanych umiejętności znacząco wpływających na rozgrywkę. Autorzy zarzekają się, że klasa zmienia także szczegóły fabularne, ale albo ich nie zauważyłem, albo nadużywałem opcji „skip". Poświęciłem sporo miejsca postaciom, celowo ograniczając opis tego, co wydaje się sednem zabawy, czyli układania kulek. Otóż w pewnym momencie z radością zauważyłem, że tak naprawdę plansza jest dla mnie tylko dodatkiem i więcej uwagi skupiam na dobrze dobranej strategii. Oczywiście trzeba myśleć, jaki kolor aktualnie najbardziej nam się przyda ułożyć w rzędzie, żeby naładować potrzebną umiejętność, ale bez większego kombinowania można zaciąć się już po godzinie gry. Część ataków nie zabiera nam tury, inne odbierają przeciwnikowi kawał paska energii, jeszcze inne zdolności pozwalają na zmianę układu kul i zyskanie niepojętej liczby punktów. Warto przed każdym ruchem się dwa razy zastanowić, choć nie zauważyłem żeby gra „oszukiwała" – konsola też robiła błędy i zdarzało jej się nie wykorzystać dogodnych sytuacji do skopania mi tyłka.

Od czasu do czasu pojawiają się minigierki, które też polegają na układaniu identycznych symboli obok siebie, ale zawsze mają w sobie jakiegoś twista. A to co kilka tur zamurowuje się jeden rząd, a to mamy ograniczoną liczbę tur albo trzeba złamać zamek w skrzyni inteligentnie planując swoje ruchy daleko w przód. Świetny pomysł, a przede wszystkim nie jest zbytnio eksploatowany i nigdy się nie nudzi. Na początku wydawało mi się, że Puzzle Quest 2 jest za bardzo podobna do „jedynki", ale im więcej grałem i odkrywałem nowych umiejętności oraz miejscówek, tym bardziej przekonywałem się, że warto było czekać. Na pewno nie zmieniło się jedno, czyli grywalność, ale jakoś nie mam serca wytykać tego autorom. Wybaczcie. ■■

OCENA **8.1/10**

➕ FAIR-PLAY KONSOLI, JESZCZE WIĘCEJ DO ODKRYCIA
➖ WŁAŚCICIELE „JEDYNKI" NIE MUSZĄ KUPOWAĆ

ĆWICZENIE NA PUNKTUALNOŚĆ

Mam i ja

Puzzle Quest 2 szturmuje każdą możliwą platformę do grania, co nie powinno specjalnie nikogo dziwić po olbrzymim sukcesie oryginału. Recenzujemy wersję na DS ze względu na wygodę sterowania, bo poza tym i drobnostkami w oprawie, odpryski na resztę konsol nie powinny się zasadniczo różnić, bo choć grafika będzie podbita do HD, to przecież sama rozgrywka się nie zmieni. Jeśli jednak koniecznie chcecie poznać niuanse edycji PSN/XBLA albo PSP to dajcie znać, z dziką chęcią ponownie zagłębimy się w świat magów i rycerzy. I ich kulek.

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: RuffianGames
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MIELU: Oj, coś ostatnio Xbox 360 nie rządzi z exclusive'ami. Alan Wake nie wypalił, Crackdown 2 też wypadł poniżej oczekiwań. Oby Halo: Reach nie zawiodło, chociaż Fax jest sceptycznie nastawiony. Crackdown 2 może killerem nie jest, ale to wciąż bardzo przyjemna rozpierducha, której największą wadą jest to, że niełatwo się na niej poznać. Trzeba długo rozwijać agenta, by docenić fajny model walki i niezły model jazdy, który na początku gry może wydawać się zepsuty. Przyjemna gra, ale niestety nie jest priorytetem na liście zakupów. 7/10

CRACKDOWN 2

BARDZIEJ DODATEK NIŻ PEŁNOPRAWNA KONTYNUACJA

Producent Crackdown 2 popełnił ogromny błąd. Gra powinna wystartować od mocnego prologu, w którym gracze mogliby przez chwilę pograć w pełni rozwiniętym agentem. Zobaczyć jego niesamowite zdolności, pobawić się najlepszymi karabinami i pojeździć najmocniejszymi pojazdami. Zaczynanie słabeuszem jest niezwykle bolesne. Ginie się szybko, ciężko gdziekolwiek wskoczyć, ciągle brak amunicji, a samochody rozpadają się po kilku kulach w szybę. Potrzeba mocnych nerwów, by przetrwać początek Crackdown 2. Czy później jest lepiej?

WOJENNA ZAWIERUCHA

Nie sposób tej grze odmówić widowiskowości. Tu nie ma sekundy na oddech. Spokojnej drogi na misję. W tym mieście trwa wojna. Zawsze. Świetnie podkreśla to wygląd świata gry. Zniszczone dzielnice, zawalone mosty, popękane drogi, płonące budynki i przerażeni cywile. W dzień trwają bezlitosne wymiany ognia z bojówkami podczas walk o każdy skrawek miasta. Morze ognia zalewa ulice, a intensywność strzelanin nie ma sobie równych. Nocą do Pacific City wpadają zombiaki. Są ich setki. Tysiące. Czegoś takiego jeszcze nie widziałem. Po zapadnięciu zmroku pruje się samochodem i nie widać asfaltu, tylko zielony kwas z ciał rozjechanych nieumarłych. Walka z nimi nie ma sensu. Nie ma na świecie tyle amunicji, granatów i punktów życia. Nawet działka zamontowane na samochodach, wypluwające z siebie tony ołowiu, nie są w stanie przeorać hektarów nieumarłych. Można ich rozjeżdżać całą noc, ale kolejne hordy zaraz zaleją ulice. Respawn jest natychmiastowy. I hurtowy. Flaki dosłownie wyleją się z ekranu Waszego telewizora, zaleją mieszkanie i po kwadransie zaczną kapać sąsiadowi z dołu.

Trzeba przebijać się przez miasto i czekać na wschód słońca. Wtedy powracają bojówki, ale mimo wszystko można przebiec trzy kroki. Po pięciu w kierunku agenta lecą serie z karabinów i wyrzutni rakiet, eksplodują samochody. Panuje chaos i anarchia. Można z tym walczyć, można olać. Bazy nieprzyjaciół są obłożone działkami, snajperami i ciężkozbrojnymi, więc takie starcia to spore wyzwanie. Potrzeba wielu godzin, by przejąć kilkadziesiąt punktów oporu, a czasami trzeba wracać do własnych umocnień, bo wrogowie starają się je odbić. Takiego wygrzewu nie widziałem nawet w Mercenaries.

BIALI NIE POTRAFIĄ SKAKAĆ

Rozgrywka skupia się na walce. Fabuła praktycznie nie istnieje, a zadania sprowadzają się do przejęcia punktów na mapie, które wskazują siedliska nieumarłych. Trzeba wyrwać chwasty zarazy i powtórzyć kilkadziesiąt razy. Po godzinie błagałem konsolę, żeby dała mi cokolwiek nowego do roboty. Niestety, na początku nie ma sensu podchodzić do wyścigów, kaskaderki, czy zadań dodatkowych, bo agent jest za słaby, samochody za wolne, a bronie za słabe, by przeżyć na ulicach. Dlatego tak bardzo brakuje mi prologu, który pokazałby, że w końcu przestanę się tak męczyć. Bo choć przekonuje mnie rzeźnia na ulicach, to Crackdown 2 napakowany jest nudnymi zdaniami i niebywałą liczbą głupot i błędów. Po prostu nie wierzę, że ktokolwiek testował ten tytuł przed premierą.

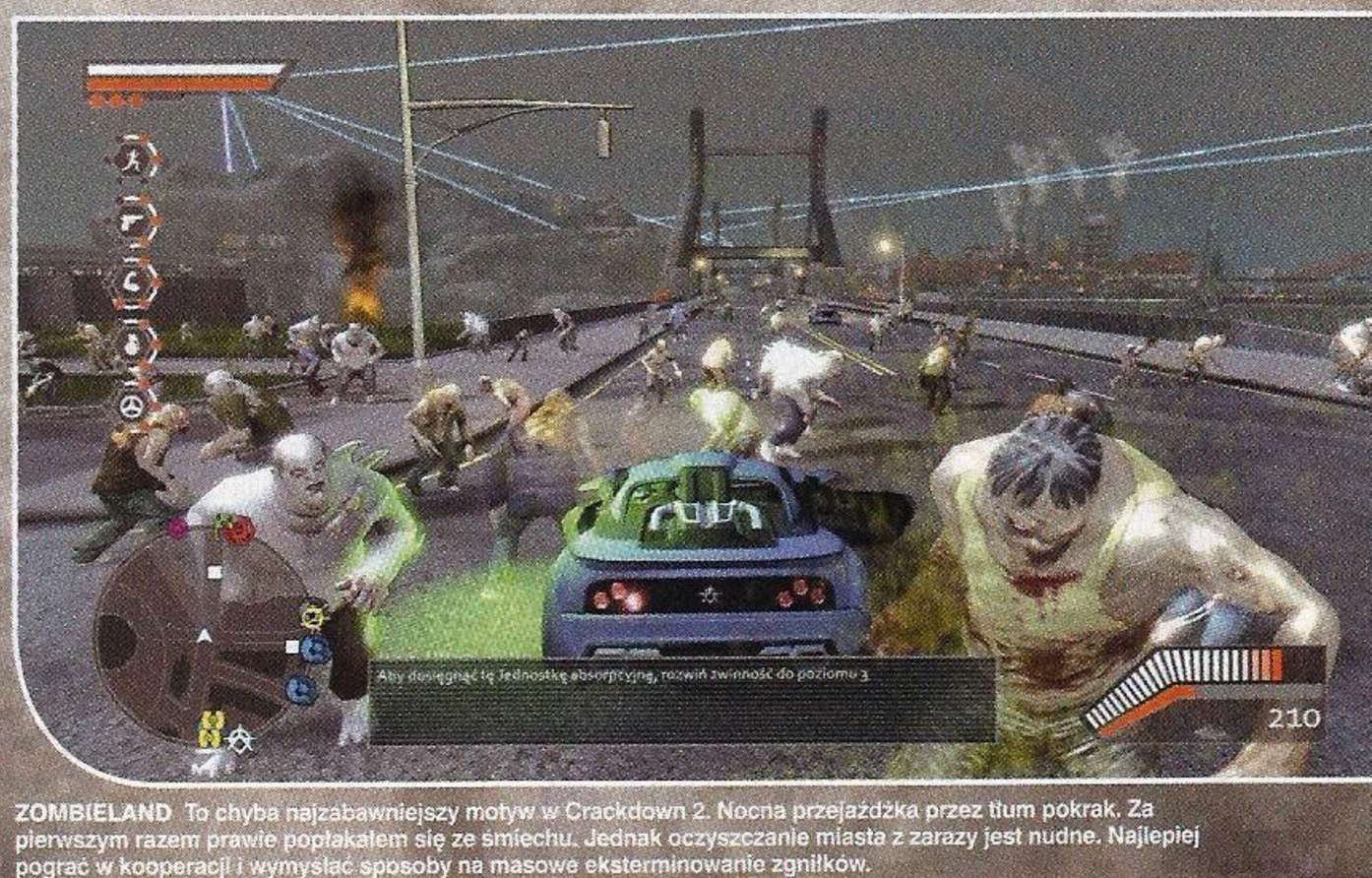
Pierwsze godziny to eksploracyjne piekło. Wskoczenie gdziekolwiek graniczy z cudem, a rozwój zwinności poprzez zbieranie kul to porażka. Walka wręcz, strzelanie, prowadzenie pojazdów – wszystko rozwijamy jak w RPG. Korzystam z konkretnych zdolności, więc z czasem robię to coraz lepiej. Jednak napakowanie zwinności wymaga zgarnięcia kilkuset kul. Poziom frustracji osiągnął wyżyny również z powodu złych oznaczeń na mapie, które nie pokazują, czy wspinać się, czy skakać w dół. Blokowałem się. Gubiłem. Ginąłem. To akurat dobra taktyka, bo można wybrać punkt odrodzenia i nie ganiać po całym mieście. A skoro metropolia popadła w ruinę, to mapa nie pokazuje, co nas czeka. Ma to swój klimat, w końcu można nauczyć się skrótów, ale lądowanie w morzu i pięciominutowy powrót na ląd potrafi doprowadzić do furii. Poza tym widać, że twórcy poszli na łatwiznę: „Mamy gotowe miasto z jedynki, rozwalmy je, doróbmy historię i sprzedajmy to samo jeszcze raz".

BRZYDKIE GRACZĄTKO

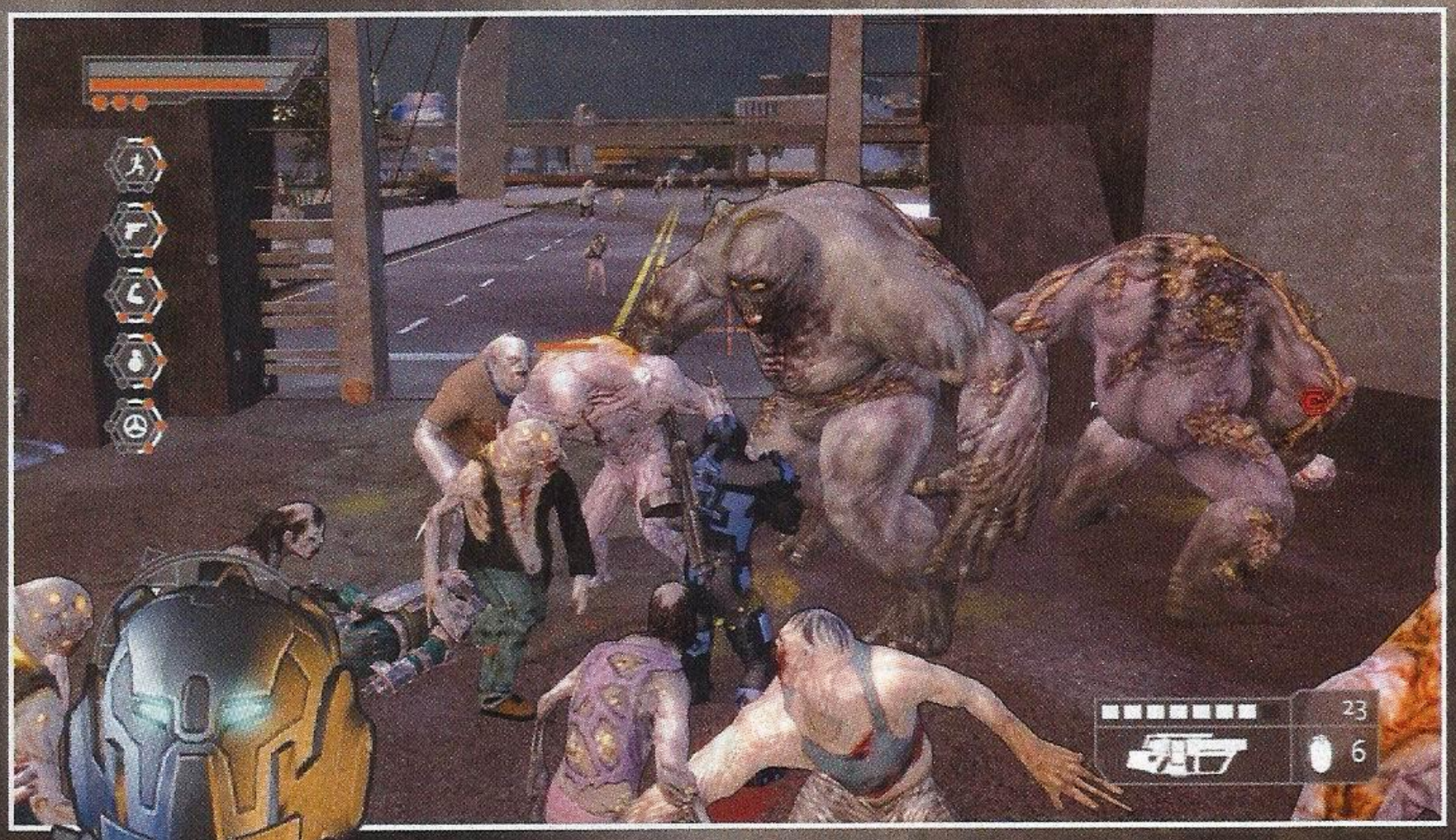
Trzon rozgrywki jest koszmarnie nudny. W założeniach walczymy z zarazą i bojówkami, a w tle pojawia się nawet jakiś spisek, ale w praktyce sprowadza się to do uruchamiania przekaźników energii. Każda dzielnica ma ich kilka. Trzeba odpalić trzy, co wskazuje siedlisko zarazy. Potem należy jeszcze odszukać wejście, co potrafi zająć kwadrans. Dalej będzie łatwiej. Zabić wszystkich, uruchomić mechanizm oczyszczający, obronić go i potworzyć milion razy. Tutaj proponuję Wam rozwijanie walki wręcz. Szybko dochodzi się do poziomu, w którym jeden cios to jeden martwy przeciwnik. Najlepiej wpaść w tłum i bawić się w stylu Dynasty Warriors. Wygląda to efektownie, więc czemu nie? Jednak fizyka jest mocno naciągana. Nic nie ma ciężaru, samochody po kolizjach wy-

TAXI Samochody szybko schodzą na dalszy plan. Ich wytrzymałość pozostawia wiele do życzenia, zaś agent w końcu zaczyna biegać szybciej, niż fury jeżdżą. W grze można też polatać helikopterami, a w kooperacji przydają się fortece na kołach.

NEMESIS Z czasem na ulice wyskakują prawdziwi drapieżcy, szybcy i niebezpieczni. To nie powolne, gnijące zwłoki, ale godni przeciwnicy z pazurami w stylu Lady Deathstrike. Producent chyba tylko ich obdarzył inteligencją. Pozostali wrogowie to kretyni.



ZOMBIELAND To chyba najzabawniejszy motyw w Crackdown 2. Nocna przejażdżka przez tłum pokrak. Za pierwszym razem prawie popłakałem się ze śmiechu. Jednak oczyszczanie miasta z zarazy jest nudne. Najlepiej pograć w kooperacji i wymyślać sposoby na masowe eksterminowanie zgnilków.



SUPERMAN Maksymalnie rozwinięty agent praktycznie potrafi latać, gdy otrzyma od agencji specjalny kombinezon. W biegu wyprzedza samochody, taranuje ciężarówki i jednym ciosem rozwala tuzin przeciwników.

latują w powietrze, podobnie przechodnie. Eksplozje raz rzucają agentem, raz leży on nieruchomo, choćby pięć granatów wybuchło mu pod nogami. Niekonsekwencja jest ogromna. Ma to i plusy, bo można bawić się wybuchami, tworzyć wręcz łańcuchy eksplozji, a arsenał jest ogromny i bardzo grywalny. Z kolei prowadzenie samochodów rozbawi Was do łez. Maszyny lewitują lekko nas asfaltem, szaleją na zakrętach, wykręcają salta na każdym kamyczku. I najgorzej, że ciągle ich brakuje i trzeba biegać, bo zdobyć cokolwiek na kółkach. Samobójstwo plus wybra-

PIERWSZE GODZINY TO EKSPLORACYJNE PIEKŁO. WSKOCZENIE GDZIEKOLWIEK GRANICZY Z CUDEM, A ROZWÓJ ZWINNOŚCI POPRZEZ ZBIERANIE KUL TO PORAŻKA

nie miejsca odrodzenia sprawdza się więc najlepiej.

Crackdown 2 wygląda słabo. I to bardzo. Cel shading nie ukryje biedy i brzydoty. Tekstury słabej jakości i doczytywanie obiektów będą Waszym chlebem powszednim. Tysiące jednostek na ekranie zrobiło swoje, więc ich modele straszą przy bliższych kontaktach. Z samochodami jest podobnie, komiksowy wygląd nie usprawiedliwia słabego wykonania. W trakcie najbardziej intensywnych wymian ognia nie zwraca się na to uwagi, ale to najbrzydszy sandbox na rynku. Wygląda nawet gorzej niż pierwsza część! Sytuacje nieco ratują efekty dźwiękowe. Strzały, eksplozje, tutaj nie mam zastrzeżeń. Gorzej z muzyką i polskim lektorem. Jak to jest, że Sony stać na czołowych polskich aktorów, a Microsoft przepuszcza taki koszmarek? Uszy więdną.

ZABIJ ICH WSZYSTKICH

Niespodzianka na koniec – bawiłem się całkiem nieźle. Mógłbym wypunktować błędy tej gry na dziesięciu stronach, ale walka na ulicach Pacific City wciąga. Zawodzą mechanizmy, ale rzeźnia jest tak emocjonująca, że chce sie grać. Przez kilka godzin. Do pierwszej dziury, z której nie można wyskoczyć. I do piętnastej identycznej misji. To haniebne sprzedawać to samo po raz drugi w lekko zmienionej formie. Wszystko zależy od Was – czy potraficie się bawić w wielkiej piaskownicy tymi samymi grabkami, czy nie? I czy macie kumpli o podobnych zainteresowaniach, by poszaleć w kooperacji? Crackdown 2 stawia na rozwałkę. Nie ma tu klimatu Red Dead Redemption, fabuły i bohaterów Grand Theft Auto IV, czy różnorodności Just Cause 2. Banalny, prostacki wręcz pomysł przekona młodszych graczy, bo im wystarczy tona giwer i miliard przeciwników. Innym odradzam wycieczkę do Pacific City. ■■

OCENA **6.5**/10

+ KOOPERACJA, ARSENAŁ, INTENSYWNOŚĆ WALK
− GRAFIKA, LEKTOR, BRAK FABUŁY, NUDNE ZADANIA

LEKKA I PRZYJEMNA RZEŹNIA, ALE ZAINFEKOWANA BŁĘDAMI

GRUPOWA ROZWAŁKA

Napiszę wprost. Multiplayer w Crackdown 2 nie ma sensu. Narzekacie, że zaczynacie zabawę z Modern Warfare i nie macie dostępu do najlepszych karabinów? Wyobraźcie sobie, że na dzień dobry startujecie z bronią atomową. Tak przedstawia się tryb dla wielu graczy w Crackdown 2. Kilkunastu ludzi ze stali, którym nie straszny nawet kryptonit, walczy ze sobą. Chaos i kompletne wariactwo. Grać się w to nie da. Lepiej wypada kooperacja (do czterech graczy), ale musicie sobie sami wymyślić sposób na spędzanie czasu. Bo zakładam, że grupowe zbieractwo (niektóre kule można zdobyć tylko z kumplami) to trochę za mało. Dostajecie miasto i róbcie, co tam chcecie. Nikt Wam nic nie narzuca, ale i nie oferuje za wiele.

TOURNAMENT OF LEGENDS

A MIAŁ BYĆ GLADIATOR A.D.

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Sega
- Producent: HVS
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■□□□□□□□

GULASH: Tańczący break-dance robot z młotkami wywołuje zamiast entuzjazmu gracza jedynie uśmiech politowania. Szkoda, że pierwotne założenia gry poszły do piachu – miało być brutalnie, o gladiatorach i tak dalej – tymczasem wydawca najwyraźniej zażyczył sobie zmiany. Z drugiej strony na Wii aż takiej konkurencji nie ma wśród bijatyk, by od razu Tournament Of Champions skreślać z listy zakupów, bo system nawet może się podobać, można się casualowo radośnie potłuc. Tyle, że warto poczekać aż cena spadnie, powiedzmy do trzydziestu złotych. 5/10

Gladiator A.D. to roboczy tytuł bijatyki, która w końcu ukazała się jako Tournament of Legends. Miała to być dość realistyczna i przede wszystkim ultra-brutalna pozycja przedstawiająca walczących na śmierć i życie gladiatorów. Gdzieś po drodze wydawcą została Sega, która postanowiła obniżyć kategorię wiekową, przez co ToL skończyło jako kolorowe zmagania mitologicznych postaci. I tu leży pierwszy problem – projekty bohaterów są tragicznie tandetne, nie ma ani jednej ciekawej postaci. Jeszcze gladiatorem Marcusem czy Minotaurem da się grać z otwartymi oczyma, ale robot z wielgachnymi młotami czy japoński demon to jakaś epicka porażka. Przypominają mi plastykowe figurki z bazaru. W ogóle cała otoczka ToL, na którą składa się średnio udana pani lektor oraz komiksowe obrazki, trąci tandetą. Rozumiem, że jest to produkt z niższej półki cenowej, ale to nie znaczy, że mam przymykać oko na tak odpychające wady. Tak samo jak nie sposób przejść obojętnie obok biedy w departamencie opcji rozgrywki. Poza Story Mode do wyboru jest jedynie trening oraz walka we dwie osoby. Zaś sam główny tryb to standardowe pokonanie kilku wojowników z rzędu, po których przychodzi czas na walkę z bossem – Thanatosem, bogiem śmierci. Po wygranej gracz odblokowuje plansze i postacie (całe dwie).

Najcieplej mogę się wypowiedzieć o systemie walki, który choć płytki, to nie można mu odmówić oryginalności. Już samo przedstawienie akcji jest ciekawe – nieco z ukosa, zza pleców jednego z bohaterów. Po zadaniu kilku celnych ciosów kamera całkiem efektownie przemieszcza się za drugiego z walczących. Są trzy rodzaje ciosów (pionowe, poziome, uderzenie tarczą), pomnożone przez ich mocniejsze wersje. Dużo przy tym machania, na szczęście da się grać również na padzie. Zresztą ruchy kontrolerem grają ważną rolę również w mini-gierkach pomiędzy rundami (odnawianie energii oraz pancerza), przy niektórych ciosach specjalnych oraz losowych wydarzeniach mających miejsce na planszach. Chodzi o to, że od czasu do czasu „otoczenie" atakuje bohaterów i należy wykonać odpowiedni gest, by nie stracić energii. Na papierze brzmi nieźle, w praktyce wygląda zaś niesamowicie głupio. Czyli tak, jak cała gra. Jeśli szukacie bijatyki na Wii, to bierzcie Tatsunoko vs. Capcom lub ostatecznie Castlevanię Judgement. ■■

OCENA **5.1/10**

+ ORYGINALNY SYSTEM WALKI, NIŻSZA CENA
− PŁYTKA, KRÓTKA, Z KOSZMARNYMI PROJEKTAMI WOJOWNIKÓW

BOJĘ SIĘ O CONDUIT 2

SAMURAI WARRIORS 3

JAPOŃCZYCY TO KOCHAJĄ

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: TecmoKoei
- Producent: OmegaForce
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

GULASH: Niee, litości, Tecmo i ich wyrobnicy z Omega Force mogliby już sobie to odpuścić, ile można... 5/10

Byłem dość zaskoczony, kiedy dowiedziałem się, że Nintendo załatwiło sobie Samurai Warriors 3 na wyłączność. W końcu seria ma swoje korzenie na maszynce Sony. Widać popularność Wii w Japonii zrobiła swoje i rzeczywiście, tam SW3 sprzedało się dobrze. Nie wróżę jednak tej grze sukcesu nigdzie indziej. Jest po prostu z innej epoki – zarówno pod względem oprawy, jak i rozgrywki. Mówi się, że japońskie gry wciąż nie odnalazły się w obecnej generacji i sądząc po popularność tej serii, powiedziałbym, że to samo dotyczy tamtejszych graczy.

Największą bolączką SW3 jest fakt, że sama rozgrywka nie zmieniła się ani na jotę od początku serii. Co gorsza, nie zmienia się ona za bardzo również w trakcie gry. W momencie, kiedy gracz w pierwszej misji pokona pierwszy kilkudziesięcioosobowy oddział wroga, widział już praktycznie wszystko. W przeciwieństwie do choćby Bayonetty, SW stawia na ilość, a nie na jakość tudzież styl. Niby są supermoce i kilka rodzajów ataków, ale i tak korzysta się z najwyżej dwóch kombinacji przez dziewięćdziesiąt procent zabawy. Kolejne wytyczne misji także nie wnoszą niczego nowego, ponieważ sprowadzają się do wybicia setek wrogów. Nawet walka na (kiepsko animowanym) koniu nie robi wielkiej różnicy.

Jeżeli jednak ktoś lubuje się w tego typu siekankach, kręci go kładzenie jednym ciosem piętnastu przeciwników, to znajdzie w SW3 pokłady miodu na długie tygodnie. To naprawdę kompletna gra, oferująca kilka trybów zabawy, gdzie w każdym momencie do zabawy może dołączyć znajomy. Na odkrycie czeka trzydziestu wojowników z własnymi misjami, a do tego każdego z nich można rozwijać, zdobywając punkty doświadczenia. Poza podstawowym zestawem wiilot i grucha, gra obsługuje też Classic Controller i pada od GC, co zapisuję na plus. Miłośnicy Japonii ucieszą się natomiast z japońskich głosów do wyboru. Widać, że nie był to tytuł robiony na szybko. Szkoda jedynie, że grafika wciąż należy do prostackich – wygląda lepiej niż na PS2, chociażby z braku mgiełki, ale to nie znaczy jeszcze, że wygląda dobrze. W zestawieniu z efektownymi filmikami oznacza to niesmaczny kontrast. Dlatego też SW3 mogę polecić jedynie zadeklarowanym fanom poprzednich części. ■■

OCENA **6.2/10**

+ MNOGOŚĆ OPCJI, ŚLICZNA OTOCZKA GRY
− JEŻELI WIDZIAŁEŚ JEDNĄ MISJĘ, WIDZIAŁEŚ WSZYSTKIE

Z MINIONEJ EPOKI

PLAY MAGAZYN O GRACH KOMPUTEROWYCH

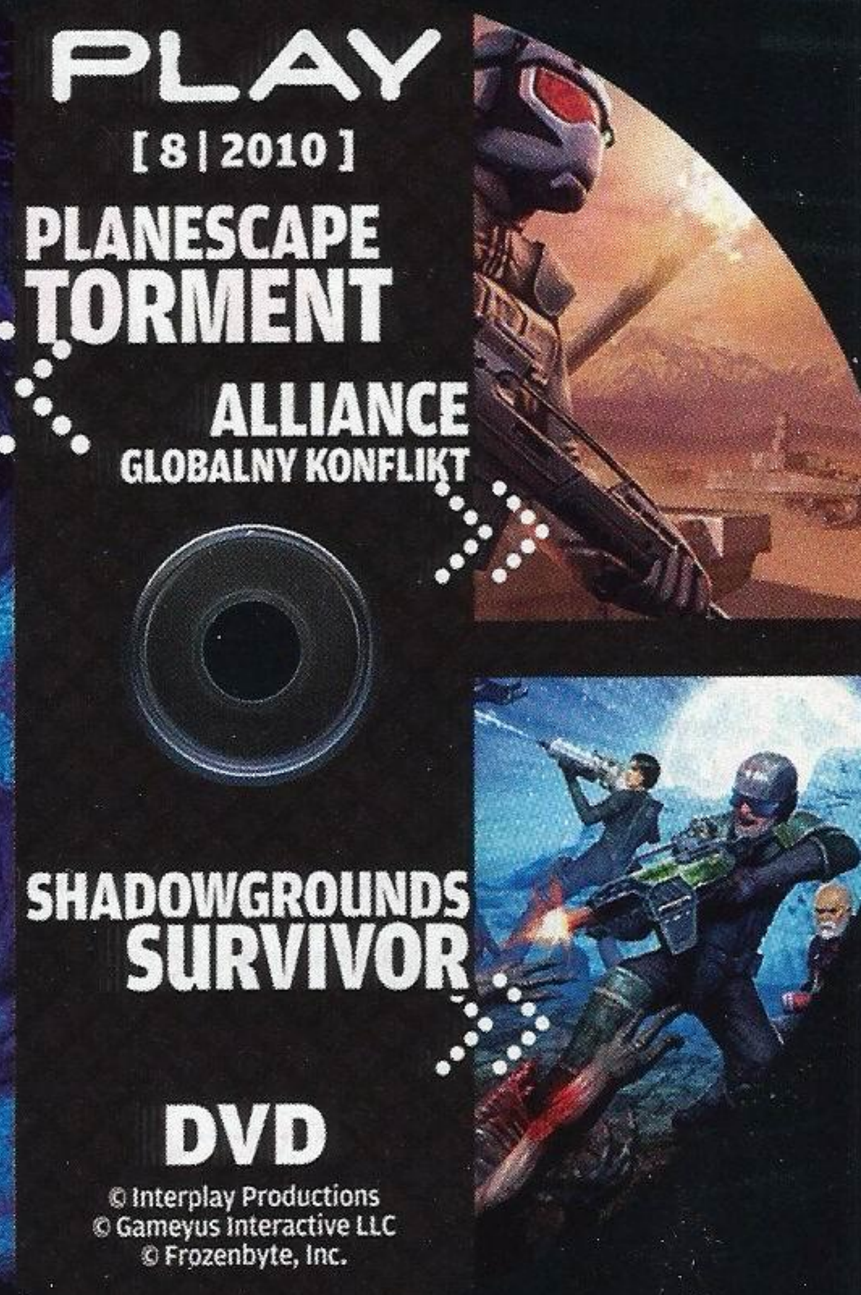
NOWY NUMER W KIOSKACH OD 22 LIPCA

» **84** STRONY

» NOWE **DZIAŁY**

» **LEPSZY** WYGLĄD

» **3 GRY** NA PŁYCIE DVD



NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
Wyścigowa seria wraca do korzeni. Już graliśmy!

E3 EXPO 2010
ŚWIĘTO GRACZY
Najlepsze gry wystawy. Megarelacja z Los Angeles

JAK ZAROBIĆ
NA GRACH MMO?
Realna kasa prosto z wirtualnego świata

DZIEWCZYNY
PRO-GAMERKI
Wymiatają na kompie. I są gorące!

PEŁNE WERSJE: PLANESCAPE: TORMENT • SHADOWGROUNDS: SURVIVOR • ALLIANCE: GLOBALNY KONFLIKT

W NUMERZE

WIEDŹMIN 2 ZABÓJCY KRÓLÓW

TYLKO U NAS
NOWE INFORMACJE
O NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANEJ
POLSKIEJ GRZE

PURE PWNAGE

NAJBARDZIEJ HARDKOROWI
GRACZE NA ŚWIECIE

RETROPLUS

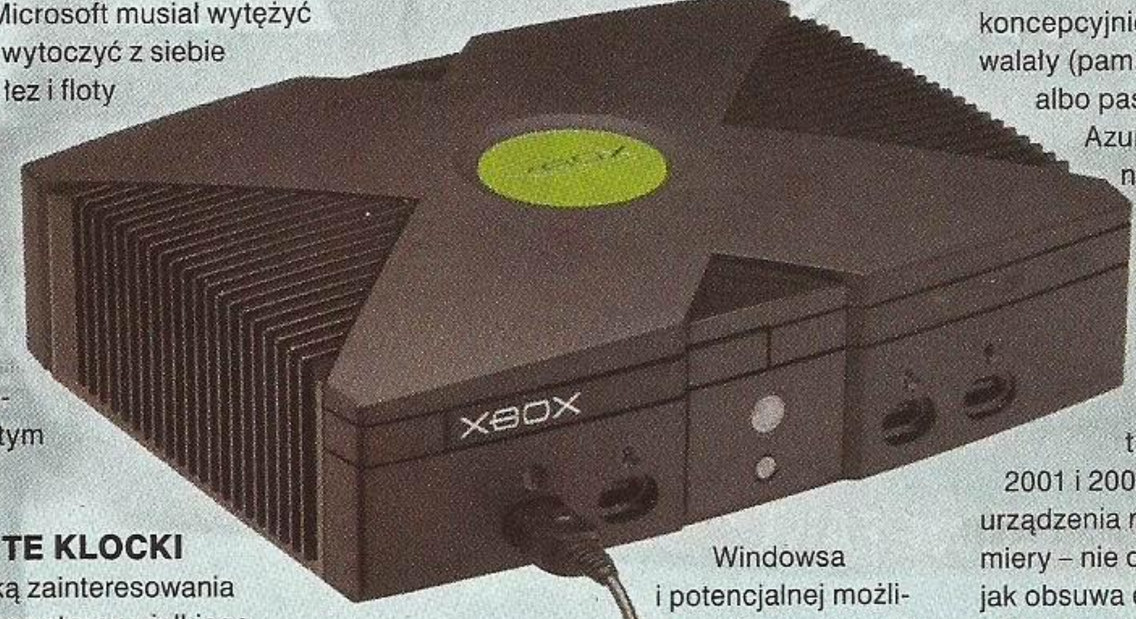
Witam serdecznie wszystkie czcigodne mamuty, a także ciekawskie podlotki, w kolejnym wydaniu Retro Plus. Dziś dowiemy się m.in. czy pierwsza konsola wujka Billa okazała się tak spektakularnym sukcesem, jak to sobie wymarzyli jej twórcy, a także poprzerzucamy się nazwami najbardziej wpływowych producentów gier wszech czasów. Więcej nie zdradzę, niech niespodzianka będzie nagrodą tych, którzy podejmą tytaniczny wysiłek przewrócenia całych trzech stron. Tak czy siak, nudno raczej nie będzie. Tak napisał jeden z czytelników, i ja mu wierzę... EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

Ach, jak ten czas leci... Wydaje się, że trwający w najlepsze pojedynek na noże pomiędzy Sony a Microsoftem (z Nintendo pobłażliwie przyglądającym się całemu zajściu z balkonu na szczycie swojej wieży sprzedaży) rozpoczął się całe eony temu.

MICROSOFT XBOX

Nie wszyscy pamiętają, że jeszcze przed dziesięcioma laty pomysł wkroczenia giganta z Redmond na konsolowy rynek uznawany był powszechnie za fanaberię, i traktowany z powszechną podejrzliwością, a często wręcz wyśmiewany.

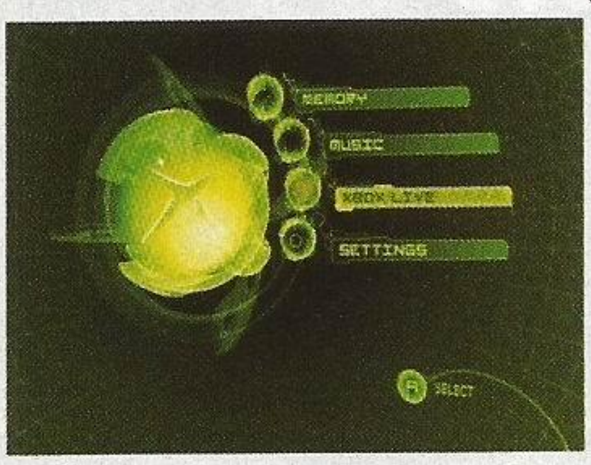
Tak, tak... Pamiętam jeszcze te przepełnione grozą przepowiednie i lamenty w rodzaju „OMG! M$ chce przerobić konsole na pecety! Wszyscy zginiemy!". I choć niektóre ze snutych wówczas przypuszczeń okazały się częściowo trafne (mało kto wówczas mógł przypuszczać w którą stronę pójdzie rynek gier w XXI wieku), jedno pozostaje faktem – trudno dziś wyobrazić sobie nasze poletko bez Gatesa i reszty ferajny. Nie znaczy to jednak, że początki były łatwe. Wprost przeciwnie – pomimo ogromu stojącego za nim imperium biznesowego, Microsoft musiał wytężyć każdy muskuł i wytoczyć z siebie hektolitry potu, łez i floty (z przewagą tej ostatniej), by zaistnieć jako producent sprzętu do grania. Przypomnijmy sobie zatem pokrótce, jak to z tym Xboksem było.



ZIELONY W TE KLOCKI

Pierwszą oznaką zainteresowania rynkiem konsol ze strony wielkiego M było podjęcie współpracy z Segą, co zaowocowało tym, że Dreamcast wykorzystywał system operacyjny Microsoftu, zmodyfikowany Windows CE, choć nie był to główny OS konsoli, która takowego po prostu nie miała – wszystko dogrywało się z płyty. Ale wróćmy do Xboxa – do pierwszej oficjalnej zapowiedzi autorskiej maszynki doszło w roku 2000. Zapowiedź owa wywołała, cokolwiek by powiedzieć, dość mieszane reakcje. Większość ludzi z zewnątrz wydawała się nieco zdezorientowana – Microsoft nie do końca zdawał się wiedzieć czym właściwie ma być opracowywana czarna skrzynka. Padały słowa o multimedialnym kombajnie, który wielu kojarzył się z nieudanymi próbami wyprodukowania podobnych urządzeń przez Panasonic i Philipsa. Wielu podkreślało też brak doświadczenia firmy na poletku systemów do gier i niezrozumienie jego specyfiki (zapominając, że parę lat wcześniej podobne opinie krążyły o Sony). Niepokojąco brzmiały zapowiedzi upychania do Xboxa Windowsa i potencjalnej możliwości rozbudowania maszyny o silniejsze podzespoły, mocno kojarzące się z koszmarem każdego pecetowca. Wczesne prezentacje również nie nastrajały przesadnie optymistycznie – pierwsze gry i dema techniczne może i pokazywały potęgę urządzenia, ale koncepcyjnie – łagodnie mówiąc – nie powalały (pamiętacie filmik z panią i robotem, albo paskudnie zaprojektowanego Azurika?). Jakby tego było mało, na japoński rynek właśnie tryumfalnie wkraczała seksowna, czarna bestia znana jako PS2. Summa summarum, prognozy dla debiutu Microsoftu nie prezentowały się najlepiej.

Koniec końców, Xbox trafił do sprzedaży na przełomie 2001 i 2002 roku. Wątpliwości odnośnie urządzenia nie zniknęły aż do samej premiery – nie obyło się bez komplikacji, takich jak obsuwa europejskiego debiutu, czy odejście z firmy kilku kluczowych członków ekipy. Wiele znaków zapytania dotyczyło także biblioteki startowych tytułów. Pod względem grafiki wszystkie rzeczywiście robiły spore wrażenie, za spory sukces uznano podkradnięcie Sony Dead or Alive, pełniącej rolę obowiązkowej wówczas reprezentatywnej bijatyki, a Project Gotham Racing wywołał ślinotok miłośników wyścigów. Jednak w przypadku pozostałych tytułów zdania były podzielone. Microsoft silnie promował np. grę autorstwa małej firmy



TO ŻYJE!

Wielu z pewnością rzekłoby, że to Sega ze swym Dreamcastem zapoczątkowała sieciową rewolucję na rynku konsol. I pewnie mieliby rację, ale to właśnie Microsoft wraz z usługą Live wyznaczył kierunek, który naśladuje się w tej kwestii do dzisiaj. We wczesnych latach XXI wieku to właśnie posiadacze Xboxa cieszyli się opcjami gry wieloosobowej na poziomie znanym wcześniej tylko z PC. Użytkownicy PS2 i GCN często musieli w tym względzie obejść się smakiem. Prostota i funkcjonalność Live, w połączeniu z pokaźną liczbą tytułów wykorzystujących jego możliwości (z Halo 2 na czele) była z pewnością jednym z ważniejszych powodów, dla których rzesza graczy zdecydowała się postawić pod telewizorem właśnie Xpudło. Zresztą, o popularności usługi na pierwszym Xboksie niech zaświadczy fakt, że dopiero kilka miesięcy temu MS zdecydował się (ponoć z bólem serca, a na pewno ku zgrozie wielu graczy) na zamknięcie ostatnich serwerów starego Live.

PRAWIE KOMPATYBILNE

Mimo żarliwych obietnic poprzedzających premierę 360-tki, szybko okazało się, że sprawa ze wsteczną kompatybilnością nowej maszyny nie prezentuje się zbyt różowo. W przeciwieństwie do Sony, które do pierwszego modelu PS3 wrzuciło po prostu bebechy PS2 (i szybko się z tego wycofało), MS od początku postawił na emulację programową – która ma to do siebie, że działa o tyle, o ile ktoś cały czas siedzi i przystosowuje soft do obsługi kolejnych tytułów. I tak miało to właśnie wyglądać, lista możliwych do odpalenia gier z Xboxa miała stopniowo wzrastać, ale pomimo kilku sukcesywnych update'ów, zapał firmy szybko okazał się słomiany. Wielu graczy narzekało, że nie mogą odpalić niegdyś popularnych gier na nowo zakupionej konsoli (w czym nie pomagał początkowy niedobór tytułów na X360), ale za to takie szlagiery, jak Barbie Horse Adventure śmigały aż miło. Ostatecznie sprawa rozeszła się po kościach, a odpalenie xboxowych gier na X360 do dziś pozostaje loterią.

Halo 1 & 2 – można kochać lub nienawidzić, ale trudno odmówić zasług. Najpopularniejsza xboxowa licencja doczekała się dwóch tytułów wydanych na pierwsze pudełko Microsoftu, które walnie przyczyniły się do sprzedaży konsoli, przy okazji ustalając standardy do dziś małpowane przez FPSy i gry sieciowe.

Forza Motorsport – odpowiedź MS na Gran Turismo pod wieloma względami można uznać za ucznia, który przerósł mistrza. Śliczna grafika, masa fur i opcji, a także realistyczny model zniszczeń szybko zaowocowały jednym z bardziej cenionych przez firmę exclusive'ów.

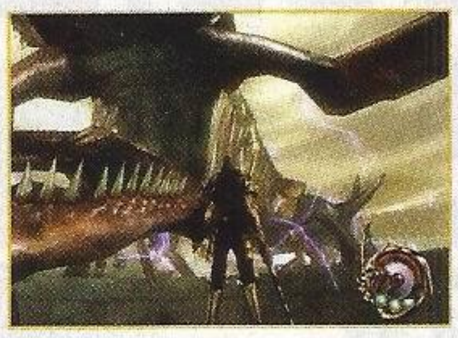
Panzer Dragoon Orta – niedoceniona kontynuacja niegdyś wielkiej serii. Ładna i wciągająca, niestety – jak mało która pokazała, że czasy się zmieniły i arcade'owa rozwałka nie jest już czymś, za co gracze mają ochotę płacić po dwie stówy.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – kolejna niezauważona perełka. Innowacyjna rozgrywka i bicepsy Vina Diesela były przez dłuższy czas jednym z lepszych powodów kupienia Xboxa.

Fable – jasne, nie był to przełom, który obiecywał Peter M. Nie znaczy to jednak, że uproszczony RPG nie zyskał sobie sporej rzeszy fanów, czego dowodem zmierzająca właśnie na X360 trzecia część.

Ninja Gaiden – obok DoA3, ta przehardkorowa gra stanowić miała główny wabik na japońskich klientów. Nie do końca jej się to udało, co nie zmienia faktu, że gra była doskonała, a katorżniczy poziom trudności zapewne nadal śni się wielu graczom po nocach.

Jade Empire – nie każdy pamięta, że ten unikalny RPG autorstwa BioWare zaczął żywot jako tytuł dostępny wyłącznie na Xboksie. Tradycyjny dla firmy wysoki poziom scenariusza i dialogów, w połączeniu ze świetnym, zręcznościowym systemem walki i klimatem starożytnych Chin z domieszką fantasy… Co tu dużo gadać, nawet krótki (jak na BW) czas kilkunastu godzin gry nie zepsuł ogólnego wrażenia.



Otogi – co prawda sprzedała się w jakichś pięciu egzemplarzach, ale mimo to nie powinniśmy zapomnieć o tej wesołej nawalance z ładną, momentami niemal oniryczną oprawą graficzną. Kolejny zapomniany exclusive.

Crimson Skies – kolejny exclusive, sympatyczna latana strzelanka osadzona w alternatywnej historii lat trzydziestych XX wieku. Choć nie sprzedała się rewelacyjnie, w swoim czasie imponowała chociażby świetną grafiką, dobitnie pokazującą moc Xboxa w porównaniu do maszyn konkurencji.

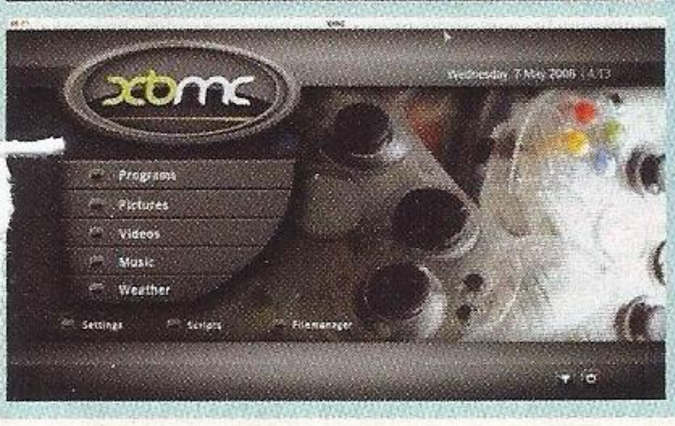
Oddworld: Stranger's Wrath – Innowacyjna, zabawna, poruszająca, a do tego absolutnie prześliczna (wielu uznawało ją za ładniejszą od pierwszych gier na X360). Absolutny klasyk, który w dodatku po wsze czasy pozostał exclusivem na pierwszą konsolę Billa.

KRAJ KWITNĄCEJ WIŚNI SZYBKO OKAZAŁ SIĘ OPORNY NA UROKI XBOXA, I W DUŻEJ MIERZE POZOSTAJE TAKIM DO DZIŚ. W STANACH I EUROPIE BYŁO ZNACZNIE LEPIEJ, CO NIE ZNACZY, ŻE REWELACYJNIE. MASZYNKA SPRZEDAWAŁA SIĘ NIEŹLE, I W MIARĘ STABILNIE, OSIĄGAJĄC POD KONIEC ŻYWOTA ACNY WYNIK NIEMAL 25 MILIONÓW EGZEMPLARZY

znanej dotychczas z rynku PC i Mac, która w dodatku była strzelanką pierwszoosobową. A wypuszczanie FPS-a jako flagowego tytułu na nową konsolę mogło się w owych czasach wydawać istnym szaleństwem. Tą grą było Halo: Combat Evolved.

FACET W CZERNI

Krótko po ukazaniu się dziewiczej konsoli Microsoftu na rynku, okazało się, że nie taki klocek straszny, jak go malują, a wielka trójca DoA3-PGR-Halo zebrała sobie całkiem zasłużoną porcję ochów i achów, zarówno od recenzentów, jak i graczy. Jasne, nie obyło się bez pojękiwań – choćby z uwagi na pękatego pada, jakże odmiennego od kontrolerów Sony i pokrewnych, do których przyzwyczajeni byli gracze, zwłaszcza w Japonii. Zresztą, Kraj Kwitnącej Wiśni szybko okazał się oporny na uroki Xboxa, i w dużej mierze pozostaje takim do dziś. W Stanach i Europie było znacznie lepiej, co nie znaczy, że rewelacyjnie. Maszynka sprzedawała się nieźle, i w miarę stabilnie, osiągając pod koniec żywota całkiem zacny wynik niemal 25 milionów egzemplarzy. Nigdy jednak nie udało jej się dogonić konkurencyjnego produktu Sony – wcześniejsza premiera i wyrobiona marka, o znacznie większej bibliotece gier nie wspominając, zrobiły swoje. Sporym problemem okazała się także łatwość przeróbki konsoli i rozbuchany rynek pirackich gier. Ciekawym skutkiem ubocznym tego procederu było rozwinięcie możliwości modowanych maszyn – co bardziej pomysłowi użytkownicy zaczęli robić większy użytek z siedzącego w niej dysku twardego (kolejna nowinka w tamtych czasach), instalując na nim gry, programy, a nawet alternatywne systemy operacyjne, z Linuxem na czele.



Tym niemniej, nie ulega wątpliwości, że pierwszy Xbox był zacnym systemem, który w dodatku spełnił swoje zadanie, kładąc podwaliny pod swojego następcę – mało kto podejrzewał jak szybko się takowego doczeka. Ale Microsoft zbyt dotkliwie odczuło przewagę, jaką potrafi dać wcześniejsza premiera nowego sprzętu, by ponownie dać się wyprzedzić konkurencji. Niezbyt długi żywot konsoli zaowocował mimo wszystko całkiem konkretnym zbiorem świetnych gier, choć z kilkoma wyjątkami nie cierpiał także na nadmiar exclusive'ów. Inna sprawa, że większość tytułów multiplatformowych prezentowała się na Xboksie zdecydowanie najlepiej, co dobitnie świadczyło o potężnych możliwościach drzemiących w urządzeniu.

NOWY, WSPANIAŁY KLOCEK

Kryska przyszła ostatecznie w roku 2006 (rok wcześniej w Japonii). Masywne czarne pudło przeszło w stan spoczynku, ustępując jaśniejszemu i smuklejszemu potomkowi. Ale to już zupełnie inna historia, która w dodatku toczy się w dalszym ciągu, na naszych oczach. Aha, zielony (w przenośni i elementach obudowy) Xbox dokonał tego, o co mało kto by go początkowo podejrzewał: pobił w wynikach sprzedaży konkurencyjną konsolę Nintendo. Na powtórzenie tego wyczynu przez młodszy system MS w najbliższej przyszłości się nie zanosi. ■

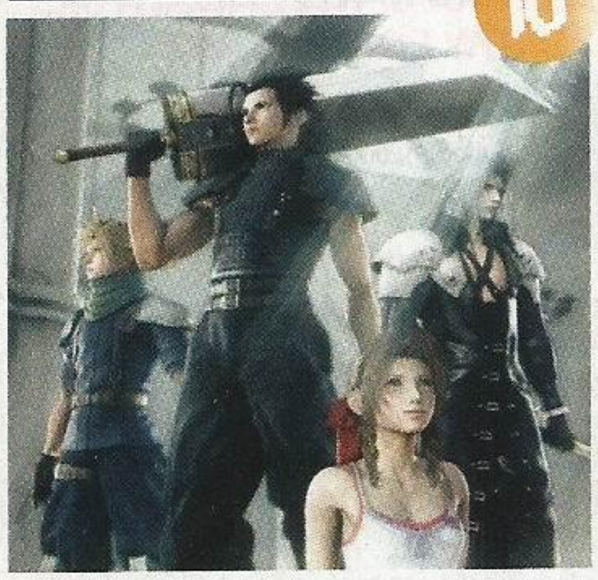
FABUŁY SNÓW

CZYLI 10 NAJWAŻNIEJSZYCH PRODUCENTÓW GIER WSZECH CZASÓW

Produkcja gier to nie bułka z masłem. Przekonują się o tym co roku kolejne ekipy programistów, grafików, muzyków, i innych fachowców, zmuszone do zawieszenia działalności i szukania okazji do zarobku na garnuszku którejś z większych, zasiedziałych na rynku firm. Albo zmiany zawodu. Tym bardziej wypada docenić tych producentów, którzy nie tylko odnieśli sukces, ale odcisnęli na tym niewdzięcznym rynku piętno, wpłynęli na rozwój gier w niezaprzeczalny sposób. Jak to często bywa przy układaniu podobnych wyliczanek, pierwsza dziesiątka wpadła mi do głowy niemal od razu, myślałem więc, że będzie z górki.

Niestety, szybko okazało się, że lista bynajmniej nie chce zamknąć się na dziesięciu pozycjach, a kolejne warte wzmianki nazwy zaczęły mnożyć się jak naćpane afrodyzjakiem króliki. Dlatego postanowiłem uhonorować także grupę „spadochroniarzy", developerów, których wstyd pominąć, ale w ostatniej chwili wypadli z pierwszej dziesiątki. Aha, żeby było jasne – postanowiłem nie umieszczać na liście producentów sprzętu takich, jak Sony, Microsoft, Nintendo czy Sega, a także gigantów dystrybucji w rodzaju EA czy Activision. Ich wpływ na rozwój rynku gier jest oczywisty, i uczyniłby listę trochę zbyt przewidywalną, a poza tym dziś skupiamy się na ekipach, które wielkości dochrapały się własnymi, a nie najemnymi rękami. No dobra, to sprawdźmy kogo tam licho przywiało...

10 SQUARESOFT



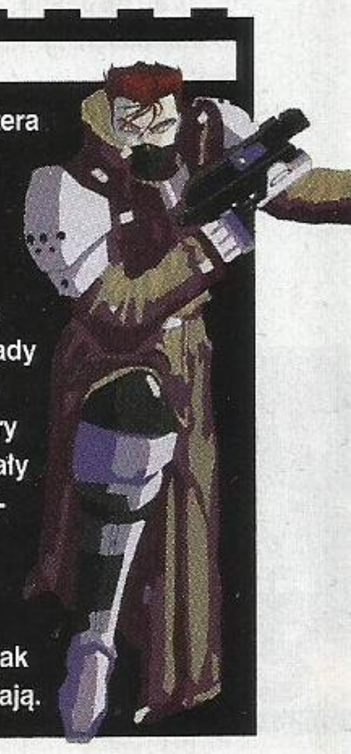
To, że ostatnimi laty studio z deka podupadło (choć ci z Was, którzy właśnie nabijają 156321 godzinę w FFXIII mogą się ze mną nie zgodzić) nie zmienia faktu, iż w historii gier konsolowych, a szczególnie jRPG, jego nazwa zapisała się złotymi zgłoskami. To właśnie Kwadratowym i ich flagowej serii udało się w największym stopniu zarazić Zachód tym – wszakże japońskim do bólu – gatunkiem, a przy okazji wepchnąć go w erę 3D za sprawą FFVII – swego czasu także najdroższej gry wszech czasów, która przy okazji wycisnęła łzę wzruszenia z niejednego twardego samca. Final Fantasy można lubić lub nie, ale wypada przyznać, że jak mało która seria przyczyniła się ona do spektakularnego sukcesu PlayStation. A poza nią firma ma też na koncie ładnych parę tytułów. No i nie zapominajmy o pamiętnych renderowanych animacjach, z których zawsze słynęło studio i przez długi czas mało kto był w stanie dorównać im pod tym względem.

09 BIOWARE

Niektórym umieszczenie kanadyjskiego studia w tak zacnym gronie może wydać się niezasłużone. Owych niektórych proszę o podanie mi innej firmy, która zrobiła w ciągu ostatnich dziesięciu lat więcej dla gatunku RPG, czy szerzej – dla gier skupiających się przede wszystkim na fabule, narracji i świetnie napisanych dialogach. A przecież pozostałe elementy ich gier też nie mają się czego wstydzić. Bezprecedensowy rozmach, mnogość wyborów oddanych graczowi, jaki zaprezentowali Muzyka, Zeschuk i reszta ekipy, stanowi pułap do którego usiłują dociągnąć wszyscy twórcy gier z gatunku. I zazwyczaj nie dociągają. BioWare to nie tylko garść bestsellerowych serii, które zapiszą się w historii gier, to także specyficzna i potrzebna w branży filozofia tworzenia. A już w przyszłym roku firma rzuci rękawicę pozłacanemu mamutowi MMORPG (patrz: pozycja 4). Jeśli komuś może się to udać, to właśnie im.

08 BULLFROG

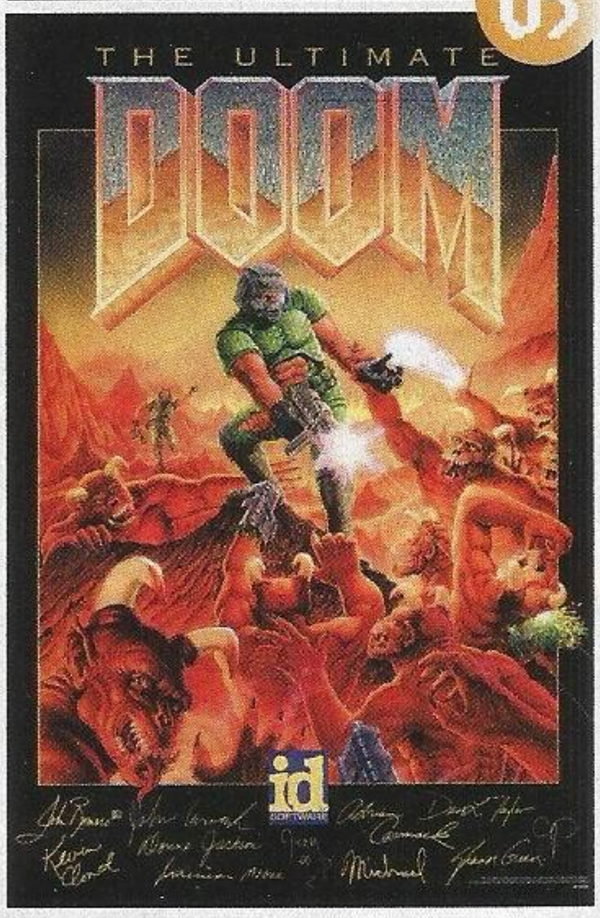
Ach, jakże odległe wydają się czasy, kiedy Petera Molyneux słuchało się z zapartym tchem niczym wyrocznię i wizjonera, a nie lekko naprutego wujka męczącego swym mędzeniem zgromadzoną przy stole rodzinę. A jednak, pierwsze studio Piotrka naprawdę przecierało niegdyś szlaki elektronicznej rozrywki. Przykłady można by mnożyć: Populous, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, Dungeon Keeper... Gry stworzone przez Bullfrog nieodmiennie urzekały swą „innością", nietypowymi, ale zarazem grywalnymi rozwiązaniami. Szkoda, że nadzieje pokładane w Lionhead Studios, typowanym niegdyś na następcę Bullfrog, okazały się płonne i lew poległ w starciu z żabą. Ale cóż, jak widać w przyrodzie i takie przypadki się zdarzają.



07 LUCASARTS

Kompania wujka Lucasa to nie tylko przepotężna licencja Gwiezdnych Wojen, która zaowocowała tonami udanych (i mniej udanych, trzeba uczciwie stwierdzić) gier, ale także przebogaty dorobek klasycznych przygodówek z lat 80. i 90. Takie tytuły, jak: Monkey Island, Indiana Jones, Maniac Mansion, Day of the Tentacle, Star Wars: Dark Forces czy Sam & Max, które nie tylko wyznaczyły standard tego zapomnianego gatunku, ale także pokazały, że gra potrafi opowiedzieć ciekawą, dowcipną, ale na swój sposób dojrzałą historię. To właśnie u Lucasa zaczynali projektanci tacy, jak Ron Gilbert czy Tim Schafer, który stworzył później tak unikalne tytuły, jak Grim Fandango czy Psychonauts. Dziś jest to już zupełnie inna firma, w dużej mierze opierająca się na najmowaniu ekip do pracy nad licencjonowanymi tytułami (patrz chociażby: współpraca z BioWare przy gwiezdnowojennych RPG-ach), ale jej wkład w rozwój gier w latach dziewięćdziesiątych jest niezaprzeczalny.

05 id SOFTWARE



Mówisz: id, myślisz: FPS. Ojcowie strzelaniny z widokiem zza giwery nie tylko wykreowali ów gatunek (przynajmniej w jego wykrystalizowanej, kopiowanej latami formule), ale też niemal samodzielnie wypracowali mu status wirtualnego sportu dzięki rozbudowaniu opcji gry sieciowej. Nie należy zapominać także o roli id w podciąganiu poprzeczki w kwestii grafiki – każdy ich kolejny tytuł stawał się w momencie premiery szczytem technologicznym, do którego dążyli pozostali producenci. Złośliwi twierdzą wręcz, że firma żywkła produkować przede wszystkim doskonałe silniki graficzne, do których potem naprędce dobudowywali grę. Może i tak, ale pamiętajmy, że taki np. Doom był swego czasu obok Mortal Kombat jedną z pierwszych gier przeznaczonych tylko i wyłącznie dla dorosłych, czym zresztą wywołał niemałą burzę.

06 KONAMI

Dla wielu wystarczającym powodem umieszczenia Konami na tej liście byłoby umożliwienie artystycznego wyżycia się niejakiemu Hideo Kojimie. Ale nawet pomijając kultową serię o przygodach Snake'a (tudzież Raidena, hie hie), ta zasłużona japońska firma ma wszak na koncie całą masę klasyków, by wspomnieć tylko takie serie, jak: Castlevania, Contra, Gradius i sporo innych perełek. Nie wszyscy pamiętają też, że to właśnie Konami jako pierwsza poczynała sobie pewnie na poletku gier muzycznych, za sprawą takich tytułów, jak Beatmania, Drummania czy Dance Dance Revolution, które bez wątpienia położyły fundamenty pod późniejszą działalność Harmonix i fenomen Guitar Hero i Rock Band. Ach, no i jest jeszcze taka mało znana seria horrorów o pewnym cichym miasteczku, której druga cześć dowiodła, że gry potrafią nieść treści dorosłe, trudne i dogłębnie poruszające. W sumie – dorobek ze wszech miar godny szacunku.

04 BLIZZARD

Z perspektywy rynku konsolowego Blizzard nie jest może aż tak wpływową firmą, co nie znaczy, że króla MMORPG i RTS-ów można zignorować. Po pierwsze – bo korzenie studia są nierozerwalnie splecione z 16-bitowymi maszynkami do gier, za sprawą takich tytułów, jak Lost Vikings. Po drugie – bo szaleństwo MMO coraz śmielej próbuje rozprzestrzeniać się także wśród konsolowców, a każda – przepraszam, KAŻDA – firma, której marzy się stworzenie hitu w tym gatunku musi mocno inspirować się twórczością Blizzardów. W końcu zaś – bo studio z Irvine stanowi chyba najbardziej jaskrawy przykład „Kopciuszka", który przeszedł drogę od małej ekipy zapaleńców do mega korporacji, zachowując w dużej mierze oś starego zespołu, specyficzny styl pracy i kontakt z fanami. I wygląda na to, że nawet wcielenie do imperium Activision nie było w stanie tego do końca zmienić. No i nie myślcie sobie, że założony w 1997 roku Battle.net nie zmienił sposobu myślenia producentów i wydawców o organizacji i zarządzaniu rozgrywką online.

CAPCOM 03

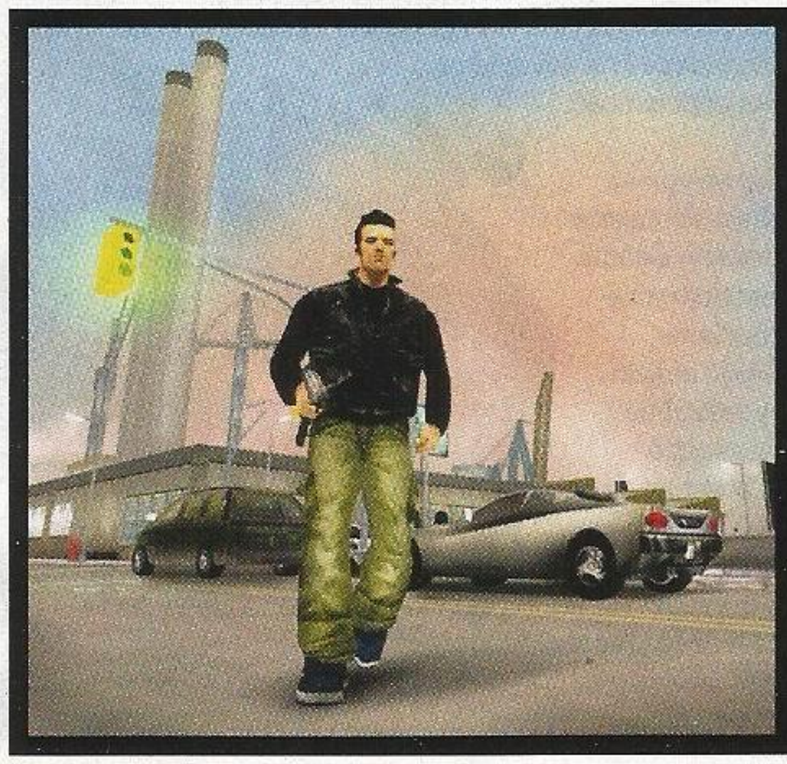
Co tu dużo pisać, najłatwiej chyba polecieć po tytułach: Resident Evil, Street Fighter, Mega Man, Devil May Cry, Marvel vs Capcom, Ghosts 'n' Goblins, Strider, Breath of Fire, Bionic Commando, Final Fight, 1943, Monster Hunter, i niezliczone zastępy innych pamiętnych produkcji z ostatnich trzydziestu lat. Niegdysiejszy król automatów i gier arcade jako takich, ma na koncie budzącą respekt liczbę hitów, w tym także tytuły, które zdefiniowały całe gatunki, jak choćby Uliczny Wojownik zrobił z mordobiciami, RE z survival horrorem, a DMC ze slasherami. Na współczesnym, z lekka podupadłym japońskim rynku gier niebiesko-żółte logo Capcomu świeci nadal. Nie, żeby gigantowi nie zdarzały się potknięcia, ale historyczne osiągnięcia firmy zwyczajnie nakrywają je czapką.

02 VALVE

Pod koniec 1998 roku niepozorna firma z Waszyngtonu, dowodzona przez nieco mniej niepozornego Gabe'a Newella, wydała na świat umiarkowanie niepozorną grę Half-life. Kilka miesięcy, kilkudziesięciu wyjących z zachwytu recenzentów i blisko dziesięć milionów sprzedanych egzemplarzy później w firmie nie pozostało już praktycznie nic niepozornego. Premiera H-L2 dodatkowo podbudowała reputację studia jako naczelnych innowatorów na poletku FPS, a wydany jakiś czas później Orange Box dodatkowo wyrobił Valve opinię jednej z niewielu firm, które nie zwykły wyciągać od swoich klientów kasy za nic. Dodajmy do tego jeszcze sieciową platformę Steam, będącą dla graczy PC mniej więcej tym, czym PSN i XBL są dla posiadaczy konsol, a także Portala, przez wielu uważanego za jedną z najlepszych i najbardziej pomysłowych gier XXI wieku, i już mamy mniej więcej pełny obraz firmy, bez której rynek mógłby wyglądać zupełnie, ale to zupełnie inaczej.

TUŻ ZA PODIUM

- **Oddworld Inhabitants** – prawdziwy unikat wśród producentów gier, firma założona wyłącznie w celu realizacji tytułów osadzonych w tyleż dziwnym, co urokliwym świecie Oddworld. Każda ich gra była na swój sposób wyjątkowa i nieludzko pomysłowa.
- **Namco** – jakby klasyki złotej ery automatów, takie jak Pac-Man czy Galaxian nie wystarczyły, to na dodatek mamy jeszcze sztandarowe tytuły z lat dziewięćdziesiątych, z Ridge Racerem, Tekkenem i Soul Blade/Calibur na czele. Szacun.
- **Midway** – w czasach, kiedy automaty do gier rządziły światem, a automatami do gier rządziły produkcje z Kraju Kwitnącej Wiśni, Midway był jedną z firm broniących honoru Zachodu na tym polu. Firma niestety jakiś czas temu ogłosiła bankructwo, ale kiedyś takie tytuły, jak Mortal Kombat czy NBA Jam rozpalały naszą wyobraźnię i wypełniały kieszenie żetonami.
- **Infinity Ward** – niby dorobek nie największy, bo składający się zaledwie z jednej serii. Ale za to jakiej. Jakkolwiek dobrymi tytułami były wczesne odsłony Call of Duty, miejsce w ramce firma zawdzięcza przede wszystkim fenomenowi Modern Warfare, którego pierwsza część pokazała jak spektakularnym gatunkiem mogą być FPS-y, a druga – że rynek gier potrafi być bardziej kasowym od filmowego czy muzycznego.
- **Rare** – niegdyś najdorodniejsze pióro w czapce Nintendo, dziś wyrobnicy Microsoftu. Tym niemniej, nie wypada zapomnieć o chlubnej przeszłości, o Battletoads, Donkey Kong Country, Killer Instinct, Banjo-Kazooie, a przede wszystkim GoldenEye i Perfect Dark. Już te dwa ostatnie wystarczają do włączenia firmy w poczet Wielkich.
- **Bungie** – można nie lubić, trzeba docenić. Fenomen znany śmiertelnikom pod nazwą Halo (podobno jest też nawet parę gier z tym słowem w nazwie) stał się filarem sukcesu Microsoftu na arenie konsol, który przy okazji przyćmił wcześniejszy dorobek firmy, także niczego sobie (ktoś jeszcze pamięta o Myth?).
- **Core** – wystarczą dwa słowa: Tomb Raider. To nie tylko tytuł, który spopularyzował perspektywę „zza pośladków" w grach video, ale także jedna z najsłynniejszych żeńskich postaci w historii gier.



01 ROCKSTAR

A jednak, pomimo niezaprzeczalnego dorobku pozostałych pretendentów do tytułu mistrza, to właśnie nowojorscy (a natywnie brytyjscy) skandaliści namieszali na rynku najbardziej, inspirując niezliczone rzesze twórców (a także co bardziej pruderyjnych prawników) swoim podejściem do tworzenia gier – łączących niespotykaną wcześniej swobodę z ciekawą warstwą narracyjną, a także dojrzałą, nierzadko obrazoburczą tematyką. Tytułem, który z impetem wystrzelił R* do pierwszej ligi było oczywiście GTA 3, ale nie znaczy to, że oszołomieni sukcesem spoczęli na laurach. Każda kolejna produkcja Gwiazdorów wprowadzała nowe elementy, odbijające się echem na rynku. Rockstar to nie tylko jedna z niewielu firm, którym udało się w XXI wieku stworzyć (a w każdym razie spopularyzować na masową skalę) gatunek, ale do dziś pozostają jego absolutnymi mistrzami, ciągle go rozwijając i zabierając w nowe, ciekawe terytoria – czego najlepszym przykładem niedawny Red Dead Redemption.

MARTWE PIKSELE

Pseudo Interactive nie jest firmą ze wstrząsającym dorobkiem. Właściwie, nawet nie jest już firmą. Zanim zawiesili działalność w kwietniu 2008 roku, zdążyli obdarować graczy średnio udanym Cel Damage, a także dwoma częściami Full Auto. Tym niemniej, w momencie, kiedy niesprzyjające wiatry (tzn. nie nawiewające do siedziby firmy wysoko nominałowych banknotów) zmusiły ich do ogłoszenia bankructwa, pracowali nad kilkoma całkiem intrygującymi tytułami. Jednym z nich była ponoć odświeżona wersja Carmageddon, pamiętnego symulatora przerabiania pieszych na psią karmę, choć jak wieść niesie, projekt ów nie wyszedł poza bardzo wczesne fazy koncepcyjne. Dwie kolejne gry zwały się Crude Awakening i Divided City, i do nich być może wrócimy jeszcze w przyszłości w Martwych... Dziś zajmiemy się ostatnim z upadłych wraz z Pseudo tytułów – Prodigal.

Jeśli wierzyć wczesnym zapowiedziom, miała to być gra akcji rozgrywająca się w otwartym świecie, a konkretnie – na ulicach gotycko-futurystycznej metropolii. Główny bohater, i zarazem tytułowy Marnotrawny, miał zwać się Noah Caglionosi, a oprócz nietypowego imienia mógł pochwalić się równie niecodziennym rodowodem. Albowiem trzeba Wam wiedzieć, że Noah wywodził się z prastarego rodu demonów, kiedy jednak jego rodzinka zapragnęła dokonać dzieła ostatecznego zniszczenia ludzkości, senior Caglionosi z jakiegoś powodu wyrzekł się nieśmiertelności i zstąpił do naszego świata obleczony w tradycyjny zestaw kości, mięska i skóry. Nie znaczy to, że stał się bezbronny – tkwiący w ludzkim ciele umysł demona miał udostępnić mu zestaw mocy, o których przeciętny Kowalski może tylko pomarzyć. Noah mógłby nie tylko skakać i wspinać się po budynkach nie gorzej niż Ezio Auditore, czy strzelać z kończyn górnych promieniami niczym Cole McGrath. Równie dobrze radziłby sobie za kierownicą „zarekwirowanego" samochodu. Z pojazdu można byłoby też wyskoczyć, surfując na masce niczym w Pursuit Force czy innym Just Cause. Biorąc pod uwagę, że dorobek producenta stanowiły głównie wyścigówki, można spokojnie założyć, że motyw ten byłby solidnie rozbudowany w skończonej grze.

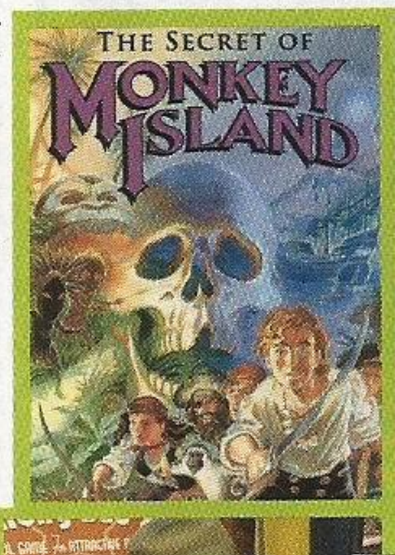
Jak na razie wszystko to jawi się jako kolejna, po Infamous i Prototype, gra sandboxowa z super-anty-bohaterem w roli głównej, tyle że w demonicznej otoczce, zamiast super mocy czy eksperymentów genetycznych. I faktycznie, nawet wygląd głównego bohatera może budzić silne skojarzenia z Cole'em. Pozostaje pytanie: Czy Prodigal miałby na tyle osobowości i unikalnych elementów, by wyróżnić się w konfrontacji z konkurentami? Tego niestety nigdy się nie dowiemy. Ujawnione już po upadku firmy szkice i screeny rysują dość ciekawą koncepcje świata i napotykanych przeciwników, zwłaszcza demonicznych pomiotów wszelakiej maści. A biorąc pod uwagę, że bohater byłby z nimi spokrewniony... No cóż, interakcje z rodzinką mogły wypaść całkiem ciekawie. Równie intrygująco przedstawiało się miasto, wyglądające na mocno zainspirowane europejską architekturą, z budynkami przypominającymi nasze swojskie przedwojenne kamienice. Oczywiście sam klimat mógłby nie wystarczyć, ale być może autorzy szykowali jeszcze garść niespodzianek w temacie rozgrywki. Jeden ze storyboardów prezentuje np. scenę walki z gigantyczną bestią, na którą Noah zrzuca za pomocą swego rodzaju energetycznego pejcza czubek wieży zegarowej. Mocy tej można by także używać do ujarzmiania latających ponad miastem skrzydlatych potworków, niczym mistycznej uprzęży. Aha, no i zapomniałem wspomnieć, że nasz dzielny eks-demon nie pogardziłby także bardziej tradycyjnymi formami perswazji w formie broni palnej. Zapowiadało się więc, że czego jak czego, ale różnorodności w Prodigal nie zabraknie.

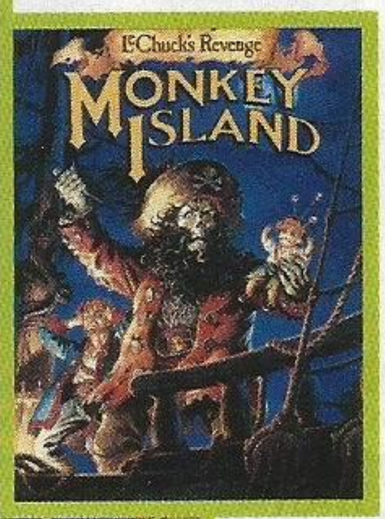
Szkoda, że zabrakło czasu i pieniędzy. Jak już wspomniałem, Pseudo Interactive przestało istnieć w 2008 roku. Zanim padli, zdążyli sklecić jeszcze bardzo wczesny prototyp – najwyraźniej za mało, żeby któryś z wydawców sypnął groszem i wziął produkcję pod swoje (demonie, czy anielskie) skrzydło. Kusi mnie, żeby ryknąć „Apage!", ale ograniczę się do tradycyjnego RIP. ■

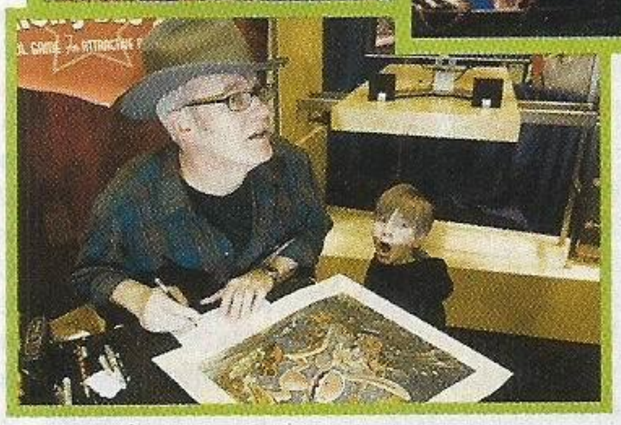
STEVE & SAM & MAX

Spotkanie gier i komiksu pod jednym kapeluszem

Związki gier z komiksami zawsze były dosyć silne. I nie mam tu na myśli tylko masy tytułów z udziałem bohaterów – w trykotach lub bez – znanych z kadrów tych śmiesznych książeczek dla półanalfabetów. Wielu twórców gier zapożyczało z komiksów także stylistykę, rozwiązania narracyjne, a zdarzało im się też korzystać z usług profesjonalnych scenarzystów i rysowników na co dzień tworzących w tym medium. Do nowszych przykładów zaliczyć wypada takie indywidua, jak Steve Niles (znany chociażby z 30 Dni Nocy, obecnie współtworzący historyjkę F.3.A.R.), Joe Madureira (który stworzył koncepty świata i postaci do Darksiders) czy Ashley Wood (ukochany przez Konami za sprawą pracy nad projektami MGS-owymi). Dziś jednak spróbujemy przybliżyć faceta, który stażem – zarówno w pracy nad komiksami, jak i grami – bije wymienionych panów na głowę. Przed Wami Steve Purcell.







Któż to taki? W skrócie – Amerykański rysownik, nieruszający się z domu bez stylowego nakrycia głowy, który rozpoczął karierę na początku lat osiemdziesiątych, publikując w lokalnej, kalifornijskiej gazecie paski z parą stworzonych przez siebie bohaterów, grubaśnym psem w kapeluszu i psychopatycznym królikiem. Pies nazywał się Sam, a królik – Max. Już kojarzycie? Ów duet stał się w końcu najbardziej rozpoznawalnym dziełem Purcella, a wydane już na własną rękę komiksy zyskały sobie na tyle dużą popularność, że postacie doczekały się w końcu serialu animowanego, a także... Gry. Sam & Max Hit the Road do dziś pozostaje jedną z najlepszych, najbardziej pamiętnych przygodówek z lat dziewięćdziesiątych. Stworzona przy olbrzymim wkładzie autora, doskonale oddała unikalny klimat komiksowego pierwowzoru – absurdalnego, ale niegłupiego humoru na poły wyśmiewającego, na poły rozczulającego się nad stereotypową wizją Ameryki oglądanej przez pryzmat antropomorficznych, i mocno przy tym ześwirowanych bohaterów.

Oczywiście ekranowa kariera Sama i Maxa nie skończyła się na jednej grze, tymczasem jednak cofnijmy się nieco w czasie, bo przygoda Steve'a z naszą ulubioną gałęzią rozrywki zaczęła się jeszcze wcześniej.

W 1988 Purcell został zatrudniony przez LucasArts jako animator. Nie dane mu jednak było długo harować na etacie, bo szybko został zwolniony, kiedy projekt nad którym pracował poszedł pod nóż. Firma papy Lucasa nie zamierzała jednak zrezygnować z talentu rysownika, i zaczęła zlecać mu kolejne najemne prace. Steve stworzył okładki i grafiki do tak legendarnych gier, jak Maniac Mansion, czy dwóch pierwszych części Monkey Island, w końcu jego obowiązki zaczęły obejmować coraz dziwniejsze zadania. Jak np. tworzenie grafik na których programiści w LucasArts mieli ćwiczyć kodowanie na silniku SCUMM. To właśnie w tej roli koledzy ze studia po raz pierwszy ujrzeli Sama i Maxa. Postacie szybko wylądowały w wydawanej przez firmę kwartalnej broszurce The Adventurer, gdzie zyskały sobie wielką popularność. Dalej poszło już z górki.

Po porzuceniu przygodówek przez LucasArts, Purcell nie zerwał kontaktów ze światkiem gier. Dalej tworzył okładki, a po zawieszeniu prac nad trójwymiarową kontynuacją przygód Sama i Maxa, postanowił przenieść projekt do Telltale Games – firmy założonej przez starych znajomych, jeszcze z czasów Sam & Max Hit the Road. W rezultacie gry z serii ukazują się do dzisiaj, ku uciesze fanów. W międzyczasie Stevem zainteresowało się Hollywood, dzięki czemu od kilku lat współpracuje z wytwórnią Pixar (dłubał m.in. przy Autach i Ratatuj). No i oczywiście, nie przestał rysować. Jak sam mówi – od trzeciego roku życia. Sto lat, Steve. ■

ZAGUBIONE W CZASIE

AURA INTERACTOR

Wibracja to w światku gier nic nowego. Wszyscy już dawno przywykliśmy do miłego drżenia pada w dłoniach, do tego stopnia, że próby wypuszczenia kontrolera pozbawionego force feedbacku kończyły się – delikatnie ujmując – umiarkowanym sukcesem (o czym dobitnie przekonało się np. Sony).

Co powiecie jednak, moi mili, na to, że już na kilka lat przed pierwszym Dual Shockiem pewna mało znana firma postanowiła sprawić, by gracze odczuli wstrząsy na własnych plecach?

W czasach, kiedy gracze wzdychali ciężko do każdej, nawet najbardziej żałosnej namiastki wirtualnej rzeczywistości, Interactor mógł rozpalać wyobraźnię. Masywne czarne ustrojstwo montowane na plecach, mające przekładać wydarzenia z ekranu na bodźce odczuwane bezpośrednio przez grającego – no i jak tu się nie zaślinić na myśl o takim cudeńku? Szkoda, że ślinotok ustawał natychmiast po założeniu Interactora i odpaleniu dowolnej gry na SNESa lub Mega-Drive. Szybko bowiem okazywało się, że cudowny wynalazek jest po prostu dużym subwooferem, pierdzącym nam w plecy basem w oparciu o odgłosy z gry. W materiałach promocyjnych przedstawiano to nieco bardziej spektakularnie. Cytuję: „Wkrocz do wirtualnej rzeczywistości Interactora! Gdzie akcja wyskakuje z ekranu prosto w twoje bebechy!" No, ostro. Aha, zapomniałem wspomnieć, że owo cudo można było podłączyć także do innych urządzeń, np. do telewizora albo wieży – i uzyskać za ich pośrednictwem dokładnie ten sam żenujący efekt popierdywania w plecy.

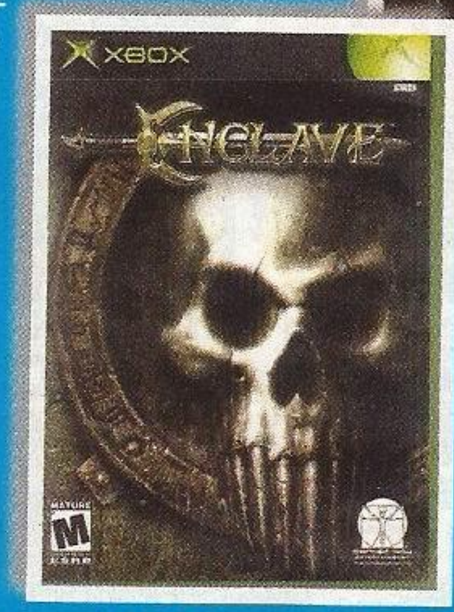
Na domiar złego dłuższe używanie urządzenia nie robiło zbyt dobrze na tylne części ciała, a najbardziej trwałym efektem odczuwanym przez grającego był dotkliwy ból pleców. Biorąc pod uwagę, że Interactor nie należał do tanich akcesoriów, a zła fama rozeszła się dość szybko, trudno się dziwić, że cudownemu wynalazkowi rychło się zmarło. Choć do dziś można go bez większych problemów zakupić na aukcjach internetowych, w dość rozsądnych (jak na zabytek z epoki kartridża łupanego) cenach. No, to kto ma ochotę na partyjkę Mortala połączoną z masażem pleców? ■

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

ENCLAVE

Spośród całkiem licznego grona niedocenianych gier wydanych na pierwszego Xboxa, ta jest chyba jedną z najbardziej zapomnianych. Stworzone przez ekipę Starbreeze (to ci od Riddicka i The Darkness) Enclave było jednym z pierwszych tytułów, jakie zawitały na debiutancką maszynę Billa. Miało być zarazem jedną z gier ukazujących potęgę bebechow czarnej bestii, z którego to zadania wywiązywało się całkiem nieźle. Grafika prezentowała się, jak na swoje czasy, pierwszorzędnie, ostre jak żyleta tekstury pieściły oko, zostawiając w tyle większość tego, co mogliśmy oglądać na PS2. Jeśli zaś chodzi o całą resztę... No cóż, przypomnijmy sobie z czym to się jadło.

Elementem wyróżniającym Enclave z tłumu z pewnością nie była fabuła. Ot, typowy stek bzdetów podlany sosem ze smoka z dodatkiem goblińiego udka – coś o mrocznym lordzie Vatarze (żadnych skojarzeń, broń Boże), podnoszących swój plugawy łeb siłach zła i... Chrrr... Zzz... Co to ja...? Ach tak, Enclave. Na szczęście sama rozgrywka prezentowała się dużo ciekawiej. Po wybraniu strony konfliktu („ci źli" albo „ci dobrzy", „moralnie ambiwalentnych" nie przewidziano) gracz stawał przed nie lada wyzwaniem pokonania serii poziomów, przy czym w każdym z nich mógł wcielić się w przedstawiciela innej klasy. A nie była to czysta kosmetyka, bo zupełnie inaczej grało się np. walącym na odlew berserkerem, czarującym magiem, saperem – wielbicielem wysadzania wszystkich i wszystkiego, czy szyjącą z łuku niczym z AK-47 łuczniczką. To zróżnicowanie, w połączeniu z mnogością klas, stanowiło chyba najjaśniejszy punkt gry. A do tego dochodziło jeszcze kolekcjonowanie coraz lepszego ekwipunku. Zresztą, i na tym elementy RPG się nie kończyły, bo w trakcie przemierzania poziomów gracz mógł natknąć się na postacie zlecające opcjonalne zadania. Mały drobiazg, a cieszył – nawet jeśli mało kto czuł się na siłach, żeby wykonywać te nadprogramowe zlecenia.



Ano właśnie, wspomniałem już o nie lada wyzwaniu – nie bez powodu użyłem tego sformułowania, bo gra była piekielnie trudna. Jeden cios mógł posłać naszego herosa do krainy wiecznego szlachtowania smoków, a rzadkie savepointy i liczne pułapki, których rozmieszczenie często trzeba było zwyczajnie wykuć na blachę, tym bardziej nie ułatwiały sprawy. Tym niemniej, dla graczy z lekko sadomasochistycznym zacięciem, lubiących porządne wyzwanie, zabawa z Enclave potrafiła zmienić się z tortury w czystą przyjemność.

Pomimo całkiem ciepłego przyjęcia ze strony recenzentów, Enclave nie sprzedało się jakoś rewelacyjnie. Sytuacji nie pomogła specjalnie wypuszczona po roku konwersja na PC, choć najwyraźniej producenci łatwo się nie poddają, bo jeszcze niedawno odgrażali się wydaniem gry na Wii – miałoby to nastąpić jeszcze w tym roku. Swego czasu planowali także produkcję pełnoprawnego sequela, mającego szczycić się powalającą oprawą i trybem kooperacji. To drugie byłoby całkiem na miejscu, biorąc pod uwagę, że już w pierwszej części w niektórych misjach graczowi towarzyszyli NPC, którzy jednak, łagodnie mówiąc, nie grzeszyli inteligencją. Ambitne plany szybko zweryfikowała rzeczywistość, i gra nigdy nie ujrzała światła dziennego. ■■

RETRO TRIVIA

■ Imieniem ponaddźwiękowego jeża Sonica zostało nazwane jedno z trzech białek z rodziny HH, występujące w genach kręgowców.

■ Wygląd Pac-Mana został zainspirowany... Pizzą, z której twórca gry, Toru Iwatini, wyciągnął pierwszy kawałek.

■ Nieco zapomniany side-scroller Alien Hominid zaliczył występ w jednym z odcinków serialu Rodzina Soprano.

■ Guy Cihi, który użyczył wyglądu i głosu Jamesowi Sunderlandowi z Silent Hill 2, został zaangażowany do gry całkowitym przypadkiem, kiedy przyprowadził córkę na przesłuchanie do innej gry. Na co dzień Guy jest szanowanym i zamożnym biznesmenem. Jego kariera aktorska skończyła się na tej jednej roli.

■ Co łączy następujące gry: Ready to Rumble 2, Space Channel 5 i Sonic the Hedgehog 3? Gościnny udział Michaela Jacksona, oczywiście.

■ W grze Fable 2 znaleźć można nagrobek samego Petera Molyneux, z wyrytą inskrypcją: „To jest najlepszy nagrobek wszechczasów, który na zawsze zmieni sposób w jaki postrzegamy miejsca ostatecznego spoczynku". Kawałek ładnej autoironii.

■ Red Dead Revolver, poprzednik Red Dead Redemption, początkowo miał być grą Capcomu. Ostatecznie jednak firma zrezygnowała z jej opracowania i odsprzedała prawa Rockstarowi.

■ Najlepiej sprzedającą się grą na pierwszego Xboxa było Halo 2 (około 8 milionów egzemplarzy). Na drugim miejscu uplasowało się – niespodzianka – Halo, z 5 milionami opchniętych sztuk.

■ Zanim został szefem amerykańskiego oddziału Nintendo, Reggie Fils-Aime pracował dla Pizza Hut.

■ Jedną z najbardziej zabugowanych gier w historii był niewątpliwie Metropolis Street Racer na Dreamcasta. Dwa razy musiano wycofać ją ze sprzedaży w celu wydania poprawionych wersji.

■ Projekt potrójnych gogli Sama Fishera został początkowo odrzucony przez Toma Clancy'ego, który koncept urządzenia wyposażonego jednocześnie w nokto- i termowizję uznał za nierealistyczny.

■ Hiroshi Yamauchi, były długoletni prezes Nintendo, w przeszłości prowadził między innymi firmę taksówkarską i „hotel miłości", w którym spragnione intymności pary mogły wykupywać pokoje do schadzek.

■ Koncepcja obrazoburczego i jajcarskiego zarazem Conker's Bad Fur Day na Nintendo 64 zmieniała się kilkukrotnie. Z początku miała to być radosna, kolorowa platformówka w stylu Banjo-Kazooie, później autorzy eksperymentowali z dużo mroczniejszymi klimatami (włącznie z zakończeniem sugerującym samobójstwo głównego bohatera). Ostatecznie stanęło na tyleż popapranej, co zabawnej parodii.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 3: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

NOWA CENA: 99 zł

NAKŁAD WYCZERPANY

NAKŁAD WYCZERPANY

WARIANT 1: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

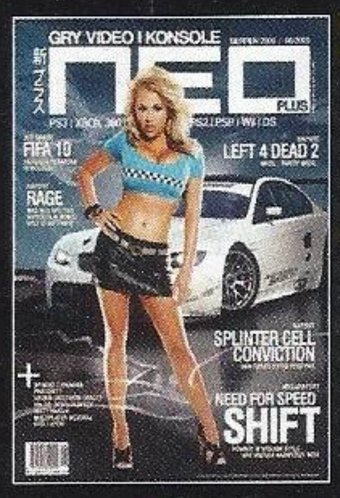
CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

NEO PLUS 124 lipiec 09
SPECJAŁ: Batman Arkham Asylum: gramy długo i namiętnie, Mass Effect 2 - pierwsze informacje o kontynuacji hitu
RECENZJE: Prototype, Fight Night Round 4, ROck Band Unplugged, Call of Juarez: Bound in Blood, Red Faction Guerrilla, The Conduit, FUEL, Star Ocean: The Last Hope, Indiana Jones and the Staff of Kings, Overlord 2, EA Sports Active i inne

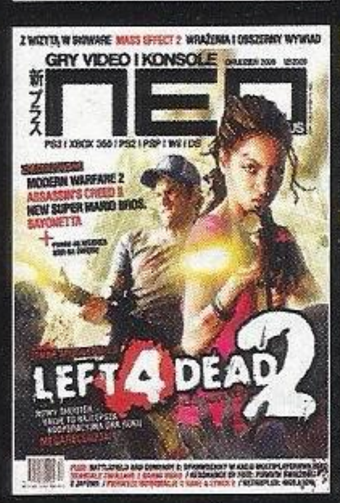


NEO PLUS 125 sierpień 09
SPECJAŁY: Rage – wszystkie informacje, Need For Speed Shift: już grane, Left 4 Dead 2, Siedem Grzechów gracza, FIFA 10 – jak powstala genialna gra
RECENZJE: Secret of Monkey Island Special Edition, Battlefield 1943, Harry Pottter and the Half-Blood Prince, Wii Sports Resort, Another Code R, Tales of Vesperia, Infernal: Hell's Vengeance

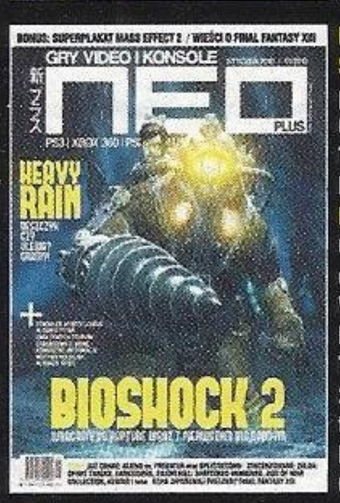
NEO PLUS 126 wrzesień 09
SPECJAŁ: Chromowi Kowboje – rozmawiamy z Techlandem o Call of Juarez 2, Assassin's Creed 2, Małżeńskie Granie, Alpha Protocol
RECENZJE: FIFA 10, Cursed Mountain, Need For Speed: Shift, Wolfenstein, Metroid Prime Trilogy, Colin McRae DiRT 2, Batman: Arkham Asylum, King of Fighters XII, Il-2 Sturmovik: Birds of Prey, Shadow Complex i inne

NEO PLUS 127 październik 09
SPECJAŁ: Quo Vadis RPG, Assassin's Creed 2, Killerspiele, HALO 3 ODST
RECENZJE: Uncharted 2: Among Thieves, Section 8, NHL 10, Rock Band: The Beatels, Guitar Hero 5, Marvel Ultimate Alliance 2, Gran Turismo PSP, Heroes Over Europe, Operation Flashpoint: Dragon Rising, Dead Space Extraction, SoulCalibur Broken Destiny

NEO PLUS 128 listopad 09
SPECJAŁY: James Cameron's Avatar, Pierwszy kwartał 2010 czyli świąt nie będzie, The Saboteur, Take It Easy, Z wizytą w Bioware: Dragon Age
RECENZJE: Dragon Age: Początek, Ninja Gaiden Sigma 2, Borderlands, PES 2010, Brutal Legend, Risen, DJ Hero, Ratchet & Clank: A Crack in Time, MagnaCarta 2, Muramasa: The Demon Blade, Tekken 6, Forza Motorsport 3



NEO PLUS 129 grudzień 09
SPECJAŁ: Z wizytą w Bioware: Mass Effect 2, Reklama dźwignią handlu, Skandal! – o skandalach w grach video
RECENZJE: Jak & Daxter: Zaginiona Granica, Left 4 Dead 2, Assassin's Creed 2, Assassin's Creed: Bloodlines, Call of Duty: Modern Warfare 2, Divinity 2, Saboteur, LittleBigPlanet PSP, Bayonetta, Lego Indiana Jones 2, WWE Smackdown vs Raw 2010



NEO PLUS 130 styczeń 10
SPECJAŁY: PSP: co z tą przenośną rewolucją, Crackdown 2, Zima Żywych Trupów, Heavy Rain, Bioshock 2
RECENZJE: BlazBlu: Calamity Trigger, Darksiders: Wrath of War, Rogue Warrior, Avatar, Dark Void, Legend of Zelda: Spirit Tracks, Demon's Souls, F1 2009, Alien Breed Evolution, Silent Hill: Shattered Memories, Ju-On The Grudge, Winter Sports 2010

NEO PLUS 131 luty 10
SPECJAŁ: Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned, Splinter Cell Conviction, Dead Space 2, Prince of Persia, Final Fantasy XIII, Battlefield: Bad Company 2, PS3 vs Xbox 360, N+ Best of 2009
RECENZJE: Mass Effect 2, Army of Two: The 40th Day, Aliens vs. Predator, Dante's Inferno, MAG, Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers, Venetica

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl

FAQ²

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Fala upałów jak widać wywarła niespodziewanie pozytywny wpływ na nasz kącik emailowego pieniacza, bo ten miesiąc zdecydowanie grubszy niż poprzedni. Chwała tym, którzy postanowili, że jakieś tam globalne ocieplenie nie powstrzyma ich przed naskrobaniem paru zdań do dziwnego pana w piśmie o grach. Który niniejszym zaprasza do lektury.

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

RECENZENT I TWÓRCA GIER WCHODZĄ DO BARU...

Pasja to wyzwanie, gry to wyzwanie, napisanie do NEO+ to wyzwanie, a wyzwanie to przyjemność. Zawsze trzeba sobie stawiać jakieś wyzwania, żeby nie sflaczeć i nadać sobie sens chodzenia do pracy. A pracuję, żeby mieć na gry. Wpisuję się w kampanię „Nie kradnę, nie przerabiam" no i muszę pracować więcej :-)

▶ Od czego wyrośnie Ci garb i będziesz miał solidniejsze oparcie w trakcie gry i głowę wycentrowaną wprost na ekran. Nieźle żeś to sobie wykombinował.

Z czasem rozwijania swoich pasji pojawiają się pytania. Zawsze ciekawiło mnie czy recenzje/noty prasy branżowej mają realny wpływ na producentów i wydawców gier. Czy Wasza branżowa krytyka coś zmienia? Czy jak spotykacie się z jakimś producentem to mówicie: hej stary, ostatnio zrobiliście grę do pupy, oby ta była lepsza, bo pewnie już nic nie wydacie :-) Jak facet facetowi – prosto w twarz, szczerze i bez owijania. Wiadomo, jak kobieta jest producentem, to lepiej nic nie mówić, bo się zaraz obrazi ;-)

▶ Nie powiem, że opinia prasy nie ma znaczenia, wydaje mi się jednak, że realny wpływ na sukces danej gry mają głównie przypadki, kiedy z indywidualnych recenzji wyłania się jej ujednolicony wizerunek. Jeśli dany tytuł jest czczony przez wszystkich pismaków od Bugu po Missisipi, to na pewno w jakimś stopniu pomaga. Co do tej szczerości twarzą w twarz – wiesz, aż tak znowu często nie widujemy się z ludźmi, którzy mają decydujące słowo w tej czy innej firmie. Gdybym co piątek wpadali do mnie na grilla Muzyka, Carmack i Miyamoto (byle nie Kotick, bo pewno porozbijałby mi cały zapas piwa i kazał odkupić), na pewno nie omieszkałbym pogadać o tym i owym. Ale jakoś nie dzwonią...

Cyferki i tym podobne matematyczne oznaczenia są dla wielu wyznacznikiem dalszego rozwoju. Cyfry mi pokazują, że do 2011 mamy jakiś kalendarz wydawania gier na X360. Potem jest ciemna przestrzeń. Czy to oznacza, że w 2012 można się spodziewać następcy? A może nowe wcielenie buczącego klocka spowoduje, że następny buczący pojawi się w 2013? Jak poza tym radzi sobie konsola bogatego Billa? Słupki sprzedaży pną się jeszcze do góry czy rynek się już nasycił?

▶ Dobre pytanie. Nie będę udawał, że znam na nie pewną odpowiedź. Z jednej strony, przedstawiciele MS zapowiadali, że chcą potrzymać Xboxa z Kinectem na rynku nawet do pięciu lat. Z drugiej, nawet Sony ostatnio wyraziło obawę, że konkurencja zapewne znowu wyprzedzi ich z kolejną generacją sprzętu. A słupki ostatnio poszły w górę do tego stopnia, że w czerwcu X360 sprzedawał się ponoć lepiej niż Wii, choć ma to dużo wspólnego z obniżkami cen starszych wersji konsoli po premierze Slima.

A jak przy nowych konsolach jesteśmy, chciałem poruszyć temat liczby wydawanych gier. Skoro robi się co raz gęściej, to może wkrótce pojawią się nowe konsole? Nowe, mam na myśli nowi producenci konsol. W ten sposób pojawi się nowa płaszczyzna sprzedaży i rozładowanie tłoku z korzyścią dla nas, graczy.

▶ Nie wiem czy nowy system rzeczywiście „rozładowałby tłok". Pamiętajmy, że większość gier ukazuje się na kilku platformach, więc wcale nie jest powiedziane, że nagle część producentów przeniosłaby się na taką terra incognita. Poza tym, już przy trzech dużych konsolach na rynku panuje niezły ścisk, i nie przychodzi mi do głowy nikt na tyle potężny, żeby mógł rzucić wyzwanie trójce gigantów (może poza Apple, ale oni siedzą na swych iUstrojstwach i chyba im z tym dobrze).

Polonizacje gier na konsole są dla mnie dziwnym zjawiskiem z tego powodu, że mamy powiedzmy w Polsce jakiegoś wydawcę, który z automatu wydaje grę PC w polskiej wersji językowej. Ta sama gra na konsolę nie ma polonizacji – jak to jest?

▶ Wydawałoby się, że to nie problem, prawda? A jednak, najwyraźniej owszem. Podejrzewam, że kryją się za tym tyleż przyziemne,

XBOX 360

XBOX fun day

Podlesice/Kroczyce

27-29 sierpnia 2010

Wielkie odliczanie rozpoczęte.

Podczas **Xbox Fun Day 2010** nie zabraknie zabawy i rywalizacji na najwyższym poziomie. Wszyscy zaproszeni gracze będą mogli zgłosić się do oficjalnych turniejów rozgrywanych podczas zlotu:

27 sierpnia 2010 r. (piątek) - **Forza Motorsport 3**. Turniej rozgrywany w formie czasówek.

28 sierpnia (sobota) - **Halo 3 ODST**. Turniej dla drużyn czteroosobowych rozgrywany wedle zasad MLG w systemie Double Elimination, best of 3.

29 sierpnia (niedziela) - **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Turniej na zasadach FFA (każdy-na-każdego). Gracze rozstawieni w grupy ośmioosobowe będą walczyć ze sobą o miano najlepszego z najlepszych. Wszystko w myśl zasad używanych przez GameBattles.

Na najlepszych graczy w każdym turnieju czekają nowe konsole Xbox 360 250 GB!

Na zlocie nie zabraknie także przedpremierowych pokazów nadchodzących hitów. Wstępna lista pokazów obejmuje takie tytuły, jak:

Halo Reach, Fable 3, Need for Speed Hot Pursuit, FIFA 11, Medal of Honor, Dead Rising 2, Captain Blood oraz F.E.A.R.3.

Do zobaczenia na **Xbox Fun Day 2010!**

Wszystkie informacje o zlocie znajdują się na stronie **www.xfd2010.pl**

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

Hej. Mam problem. Jaki tytuł ma książka, która napisana jest, jak gra RPG? Znaczy, że po każdym rozdziale jest możliwość wyboru kolejnego rozdziału z puli podanych na tymże końcu. Przydałby się autor i dodatkowo nazwa jakiejkolwiek książki napisanej w tym stylu... Słyszeliście o czymś takim?

A tam „słyszeliście". Wydaje mi się, że chodzi Ci o coś, co nazywa się „gra paragrafowa", tudzież po prostu „paragrafówka". W czasach, kiedy miałem więcej owłosienia na głowie, a mniej na klatce piersiowej, kilka takowych stało u mnie na półce. Najsłynniejsze pozycje tego typu wyszły spod pióra Iana Livingstone'a (seria Fighting Fantasy), ale i Polacy nie gęsi i swój „Dreszcz" mają.

A ja czytam Neo+ w takiej kolejności – wstępniak, tekst Grabarza, FAQ, Retro, gadające głowy, felietony, zapowiedzi, recenzje. Zaczynam od najciekawszych. To taka krótka odpowiedź na zarzut MaTe, że Retro jest nudne. Nie martw sie Max, nie jest :-P

Uff...

Ależ mnie rozbawił list niejakiego MaTe z Wrocławia. Nie czytać Retroplus? Toż to jak strzał w stopę. Retro to sam miód. Bez niego nie kupuję Neo. Pozdrawiam. Śmietan.

Ha! Teraz, kiedy już całych dwóch (dwoje?) czytelników Retro wyszło z metaforycznej szafy, moje życie ponownie nabrało sensu.

Yo ! Co polecilibyście mi z akcji koop, oprócz Gears of War i Army of Two? :-)

Najlepsze, co ostatnio trafiło mi się w temacie, to Red Dead Redemption z darmowym DLC „Outlaws to the End". Miodzio. Jest tego mnóstwo, choćby gry z serii LEGO, Resident Evil 5, Crackdown, Borderlands, Spec Ops w Modern Warfare 2, kapitalne Left 4 Dead, a za jakieś dwa miesiące zagramy coopowo w Halo: Reach.

Cześć doktorku. Jaka jest najlepsza twoim zdaniem gra akcji tpp na Xboxa 360?

Zawieje sztampą, ale trudno – Gears of War z dowolną cyferką na końcu. To właściwie jedyny, może oprócz Alana Wake'a, exclusive którym kusi mnie X360. Ale może przegapiłem jakąś perełkę...

Witam, mam pytanko. Na której konsoli (PS3/X360) gry multiplatformowe wyglądają lepiej? Odpaliłem GRiD na obu maszynkach i na jednej wg mnie jest lepiej, jeśli chodzi o grafikę. Nie będę pisał na której, aby nie sugerować – a co wy możecie powiedzieć?

Strzelam, że tą gorszą jest wersja na PS3, bo nieprzystępność tej maszynki zaowocowała sporą garścią gier, które lepiej wyglądają na Klocku. Czasem są to drobiazgi, a czasem różnicę widać na pierwszy rzut oka, ale są gry, które na tej, potężniejszej ponoć, maszynie prezentują się gorzej. Śmieszna sprawa, biorąc pod uwagę co potrafią wycisnąć z PlayStation 3 jej nadworni developerzy.

Witam :-) Mam pytanie: Jakie są gry, które trzeba mieć na PS3 z PEGI max 16+. Z góry dzięki za odpowiedź!

Trochę by się znalazło, sporo zależy od indywidualnego gustu. Niektóre gatunki, takie jak gry sportowe czy wyścigówki praktycznie w całości mieszczą się w tym przedziale wiekowym. A lecąc po tytułach, do głowy przychodzi mi np. Uncharted, Infamous, Little Big Planet, Ratchet & Clank, Super Street Fighter 4...

co upierdliwe kwestie logistyczne, bo uwierz mi – producenci i dystrybutorzy zazwyczaj dobrze zdają sobie sprawę, że lokalizacja równa się większej liczbie sprzedanych egzemplarzy. Tym niemniej, coraz częściej także konsole dostają gry ze znaczkiem PL na okładce. Przypomnij sobie jak to wyglądało jeszcze kilka lat temu. Jest postęp, nie?

I dobijamy do końca mojego tekstu, a końcówka będzie podważała to i owo. W czerwcowym numerze Krooger napisał ciekawy tekst o hypie i jaraniu się grami, potem w lipcowym numerze kolejny gwóźdź w Finiszerze. Utożsamiam się z tym podejściem ponieważ czytając zapowiedzi, którymi nakarmił nas wydawca, bardzo często wykrzywiamy obraz postrzegania gry. Jak nakarmicie nas fajnymi zapowiedziami, to mimo słabszych ocen i tak jesteśmy bardziej podatni na zakup tej gry, a niech jeszcze gdzieś pojawi się reklama i jakaś pozytywna opinia – wpadliśmy w sieć i kupimy grę. Włącza się podejście: „może coś w tym NEO im się powaliło, przecież tam miało być tak fajnie", a potem już tylko szukam usprawiedliwienia dla zakupu gry.

▶ Zjawisko o którym piszesz ładnie odzwierciedla to, o czym już kiedyś wspominałem – że w ciągu ostatnich kilku lat w branżowych czasopismach doszło do totalnej wolty w proporcjach „zapowiedzi – cała reszta". Kiedyś było to – góra – parę stron. Dziś – często i pół numeru nie wystarcza. Nie wydaje mi się, żeby był to jakiś szczwany wybieg mający budować hype, po prostu strumień informacji wyciekających od producentów jest dziś dużo bardziej wartki, no a skoro firma X wypuściła nowe info o swojej nowej produkcji Y2: Zemsta Z, to aż głupio o tym nie napisać. No i wreszcie – też jesteśmy graczami, lubimy się jarać.

Czy jak czytam tylko drugą połowę magazynu to mogę liczyć na zakup za 50% ceny? :-)
Pozdrawiam i do przeczytania.
Gracz

▶ Spytaj w kiosku, ale mogą nie pójść na taki układ. Bo samodzielnego „oddzielania" połowy magazynu nie polecam. Ale zawsze możesz znaleźć kogoś, kogo interesuje ta druga połowa pisma, i kupować na spółę. Pozdrawiam i ja.

MARIO VS KUBICA

Ahoy doktorze!!!

▶ Howdy ho!

Pisze do ciebie list nie mając pojęcia co jest w lipcowym numerze, bo niestety wszystkie zostały wyprzedane. Nie wiem też jeszcze kto jest mistrzem świata, choć kibicuję Hiszpanii.

▶ No to przegrałeś życie! E? Co? Wygrali?
...
No to nie.

Po miłym wstępie nadszedł czas na żale, hahaha. Łyso ci, Max?

▶ Ociupinę, przed chwilą strzygłem sobie glacę.

Dobra, to był moment słabości, a więc: dlaczego ani na NeoGo ani w numerach kompletne zero nic o F1 2010 od Codemasters? A oni przecież byli na E3 i na naszej tubie jest pełno filmów o tej grze. U konkurencji, których imienia nie wymówię, jest mnóstwo informacji o tym, a Mielu widział tę grę (chyba), bo na jednym z filmów, które widziałem, jest on i dwóch osobników i opowiadają o wrażeniach z tej gry. Czy u was jest jakiś anty-fanklub wyścigów o F1!? Choć nie jestem już dzieckiem, teraz pewnie tak pomyślisz, ale miło by było zobaczyć recenzję z królową sportów motorowych na dwie strony.

▶ Nie wiem czy łapię się przez to na anty-fana, ale fakt, że osobiście Formuła zbytnio mnie nie jara. Nie wiem jak reszta ekipy, ale przypuszczam, że pierwszą rzeczą, którą robią rano nie jest donośne złorzeczenie na czołówkę kierowców F1. Brak informacji w ostatnich numerach pisma wynikał zapewne z natłoku gorących zapowiedzi (w końcu E3 tuż za nami), zaś na stronie... Eee... Nooo, może też zabrakło... Tenteges... Miejsca w Internecie... Eee... Patrz! Za Tobą! Trzygłowa małpa!

Jak już mówiłem, nie czytałem jeszcze nowego numeru dlatego nie wiem czy ktoś już o tym pisał do ciebie. Pytanie do Kaxiego: Jak można dać MARIO 10! Ludzie, 10 dla MARIO?
Z 15 moich znajomych przestało was czytać tylko przez to, a kolejnych 10 przez to, że (znowu Kaxi) nie wystawił oceny Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon. Mnie ona nie obchodzi, bo jest tylko na Wii, ale tu nie chodzi o to, tylko o zasadę, bo chyba jesteście porządnym pismem. Wiem, że się tłumaczył, ale jednak to trochę słabe i jeśli ktoś czyta tylko interesujące go recenzje, to może to zobaczyć i po prostu przejść do konkurencji.

▶ Naprawdę brak oceny z miejsca skreśla dla Ciebie recenzję? To ja pozwolę sobie ciężko westchnąć. Ech, no dobra, poniekąd rozumiem do czego pijesz, ale szczerze mówiąc czasami mam wrażenie, że zamiast rozwodzić się na kilka stron, podając argumenty za i przeciw, moglibyśmy równie dobrze wypuszczać arkusz w Excelu z listą tytułów i rzędem cyferek. Natomiast odnośnie Twojego oburzenia o ocenę Mario Galaxy 2 – a Ty co, przewodniczący jakiegoś anty-fanklubu hydraulików? Jeśli gra jest świetna, to co tu ma do rzeczy, że to MARIO? Ale miło słyszeć, że znasz (znałeś) 25 ludzi czytających N+, w Twojej okolicy musimy być popularniejsi niż magazyny dla pań. Chyba, że wszyscy pożyczaliście sobie co miesiąc jeden numer. Ale w takim przypadku to, sam przyznasz, mała dla nas strata.

Na koniec chcę dodać że jesteście warci 10 zł miesięcznie tylko zwiększcie nakład, bo muszę do centrum handlowego jechać tylko po gazetę (30 km) a prawa jazdy nie mam.
Pozdrawiam eee prof. Tomek

▶ Między innymi po to istnieje takie coś, jak prenumerata. Którą niniejszym gorąco polecam i pozdrawiam eee profesorze.

W OBRONIE PROTOKOŁU

Witam,
Postanowiłem wdać się w małą polemikę z autorem recenzji Alpha Protocol zamieszczonej w ostatnim numerze. Wypowiedzi Marcellusa komentować nie będę, zbyt daleko mojej opinii do jego, ale popolemizuję trochę z tekstem Sasoriego.
Czytając recenzję zwróciłem szczególną uwagę na zarzut, że strzelanie nie jest tak fajne, jak w ME2, albo (o zgrozo!) w RDR. Owszem, nie jest tak łatwo, jak w ME2 (do RDR nie porównujmy, to nie RPG, zresztą nazywanie ME2 RPG też mnie trochę kłuje), ale tak przecież powinno być w każdej grze RPG. Niezrozumiałym jest dla mnie zarzut, że gra RPG uzależnia nasze umiejętności strzelania od statystyk. To właśnie jest piękne w tej grze – jak jesteśmy nieobeznani z pistoletem, to nie trafiamy. Z czasem, im jesteśmy lepsi, tym łatwiej jest nam trafić, tym mniej strzałów potrzebujemy, aby pokonać przeciwnika, do tego dochodzą perki. Bardzo się cieszę, że developer nie poszedł tu drogą ME, a w szczególności ME2, które przeradza się w strzelankę, a dialogi mają znikomy wpływ na fabułę.

sasori:* *Nieobeznany z pistoletem agent topowej komórki szpiegowskiej? Rozumiem gatunek, ale gość nie może trafić w stodołę z pięciu metrów! Moje zawieszenie niewiary urwało się i chlupnęło w głębiny WTF. Ja to widzę tak: jeżeli łączymy dwa gatunki gier, to staramy się, aby oba były grywalne. Dla mnie aspekt strzelania w AP wydał się po prostu niegrywalny, tyle. Na początku nie mogłem trafić w nic, potem, po wykupieniu chain-shot, już nie musiałem. Thorton sam wszystkich ściągał, nawet bossów. Nie można było pokombinować jakoś w tym kierunku? Nikt nie zmuszał obsydianowych do robienia pseudo-strzelanki. Czułem się w obowiązku ostrzec tych, którzy mogli odnieść mylne wrażenie po materiałach promocyjnych i nastawić się na strzelanie w stylu ME2.

Skoro przy dialogach jesteśmy – jak dla mnie jest to najlepszy system jaki był do tej pory w grach RPG. Owszem, jest to rozwinięcie koncepcji znanej z ME, ale za to jak dobre rozwinięcie. Brak czasu na zastanowienie, co nam da lepsze rezultaty, rozbudowane postacie, które różnie reagują na to, jak do nich podchodzimy. Co ważniejsze – nie musimy prowadzić rozmów w ciemno. Przy odpowiedniej wnikliwości jesteśmy w stanie być przygotowani na rozmowę poprzez zebranie odpowiednich informacji, ew. dokupienie ich. I oczywiście fakt, że te rozmowy mają niebagatelny wpływ na dalszą grę. Owszem, gra nie należy do najpiękniejszych, może zabrakło budżetu. Fakt, jest sporo bugów, ale która gra ich nie ma? Nawet wspomniany w tekście RDR o znacznie większym budżecie ma ich zatrzęsienie. Można przyczepić się do walk z bossami, które dla postaci nastawionych na stealth bywają bardzo trudne. Dla mnie jednak najważniejsze jest to, że rdzeń rozgrywki jest przemyślany, dopracowany, a gra w kategorii RPG jest chyba najlepszym tytułem w tym roku. Czyż to nie mechanika i możliwość wpływania na otaczający nas świat, oraz na rozwój naszej postaci jest w RPG najważniejsza?

sasori:* *Przemyślany system? Wspomniany chain-shot to morderca wszystkiego, bossowie padają po dwóch seriach. Brilliance odświeża talent co kilkadziesiąt sekund, więc za pomocą c-s można oczyścić całe poziomy z palcem w uchu. Z drugiej strony mamy shotguny, kompletnie nieprzydatne, bo na bliski dystans lepiej walczyć wręcz. Umiejętności z listy Sabotage? Bezużyteczne. To, IMHO, nie jest „przemyślany rdzeń". Mechanika jest skopana. Co do wpływu na świat – zgoda, jest fajny. Zaznaczyłem to w recenzji :-)

Jeszcze porównując po raz ostatni do ME2. Mass Effect, owszem, jest dobrą grą „przygodową", ale słabym RPG. A uproszczenia w części drugiej (ograniczenia w ekwipunku, sposób zdobywania expów) to pójście na łatwiznę przez developerów. Wolę jednak dopieszczone RPG z niedopieszczoną grafiką, niż dopieszczoną grafikę z niedopieszczonym RPG. Przecież „wnętrze" jest najważniejsze, a mechanika w AP jest świetna, może niedopieszczona, ale mocno rozbudowana. Co przy tak „płytkim" tytule, jak ME2, jest klasą samą w sobie.

***sasori:* Dla mnie obie gry, w ogólnym założeniu, są niemal identyczne. ME2 kosi AP pod względem designu – uproszczenia na początku mnie odrzuciły, ale potem je sobie chwaliłem. AP ma tylko jedną przewagę – nieco bardziej „zakorzenione" w grze wybory, których konsekwencje są nieco poważniejsze, niż w ME2. Ale tylko nieco. Spójrz z dystansu na te gry – obie to serie misji powiązanych jakąś ogólną historią. W obu masz hub, w którym dobierasz ekwipunek/wygląd/ekipę. Różnice są kosmetyczne. AP próbowało z bardziej rozbudowaną mechaniką, ale poległo.**

Grę kupiłem w dniu premiery i nie zamierzam sprzedawać. Z chęcią do niej wrócę w niedługim czasie, tym razem zagram inną postacią, uratuję inne osoby, zagram w inną historię (pewnie zagram tym odblokowanym Veteranem, pierwsze przejście grałem rekrutem). Żałuję tylko, że nie ma szans na sequel, specjalnie z myślą o nim zostawiłem sobie sejwy z dwoma różnymi zakończeniami, a planowałem dorzucić jeszcze przynajmniej jedno. Przynajmniej jestem spokojny o jakość Fallout: New Vegas – wiem, że jako RPG mnie nie zawiedzie.

***sasori:* Też wybrałem rekruta. I powiem Ci, że na pewno przejdę grę jeszcze raz, żeby sprawdzić inne wybory (ciekawe, czy zdobędę się na NIE rozwijanie pistoletów, sese). AP mi się podobał, naprawdę żałuję tych wszystkich błędów i potknięć w mechanice. Jestem miłośnikiem cRPG i choć może nie kupiłbym tej gry w dniu jej premiery, to na pewno łyknąłbym ją po obniżce.**

PS: Sorki za pewną chaotyczność maila, przelewanie myśli na „papier" nigdy mi za dobrze nie wychodziło, za szybko myślę, za wolno piszę. Pozdrawiam.
Marcin Dmochowski

***sasori:* Pozdrawiam również! No i dzięki, że chciało Ci się ze mną polemizować i stanąć w obronie AP. Może dzięki temu zagra w nią jeszcze jakiś hardkorowiec, któremu nie przeszkadzają kwadratowe koła w rowerze :-)**

RETRONOWELA

Witam całą redakcję.
Postanowiłem do was napisać (mój pierwszy list do jakiegokolwiek pisma), ponieważ po przeczytaniu listu od MaTe i LombokSpicy postanowiłem stanąć w obronie działu Retro. Krew mnie zalewa, jak ktoś pisze, że niepotrzebny jest taki dział, ponieważ i tak nikt go nie czyta. To, że ja nie oglądam „M jak Mdłość" lub „Barwy nieszczęścia", nie oznacza, że w tym czasie miliony Polaków tego nie robią. I nic nie mam do tego, że te seriale lecą ponad godzinę, po prostu przełączam na inny kanał, a wy możecie przerzucić na inną stronę, jak Wam się Retro nie podoba. A Tobie, LombokSpicy, jako świeżemu w temacie konsol taki dział przydałby się, ponieważ poznałbyś historię swojej ulubionej konsoli. Ja także mam 29 lat i przez moje ręce przewinęło się mnóstwo konsol i komputerów. Swoją przygodę z konsolami zacząłem od Amigi 2600, miałem takie perełki, jak: ruskie jajeczka, Commodore 64, Pegasus, Sega Game Gear, N64, różne GameBoye, wszystkie PlayStation. Aktualnie mam PS3 i PSP, a mimo to cholernie lubię wrócić myślami do tamtych czasów za pośrednictwem działu RETRO i dowiedzieć się tego, czego jeszcze nie wiedziałem na temat danej konsoli i gry, posiadam w kolekcji czasopisma Neo+, a także konkurencji, z 2000 roku, do których chętnie wracam. Tyle jeżeli chodzi o dział Retro.

▶ Stary, nie wiem czy Ci dziękować za to, że stanąłeś w obronie prowadzonego przeze mnie działu, czy wyzwać na ubitą ziemię za to „mydlane" porównanie. Albo nie, biorąc pod uwagę, że miałeś w rękach ruskie jajeczka, pozostanę przy tej pierwszej opcji: Dzięki!

Druga sprawa to kolejny list od MaTe, w którym to „błaga" abyście przekonali go, żeby nadal kupował wasze pismo, pisze że oglądał relację E3 2010 na żywo. A ile z tego będzie pamiętał za pół roku? Ja mam o tyle wygodnie, że za pół roku wyciągnę magazyn Neo+ nr 07/2010 i wszystko sobie odświeżę. Nie wyobrażam sobie pójścia do pracy, gdzie nie mam neta (zresztą, tam nie jest mi potrzebny) bez spakowania sobie kilku numerów czasopisma i przeczytania ich w wolnej chwili. Wasze pismo umila mi czas także podczas konsumowania posiłku, lub posiedzeniu w kibelku (hehe), co raczej ciężko by było zrobić np. z laptopem, nawet z bezprzewodowym dostępem do neta. W domu posiadam kilkadziesiąt numerów Neo+, innego pisma konsolowego, Secret Service, a także CD Action i chętnie biorę w łapska pachnące strony magazynu. Ostatnio nawet kupiłem na Allegro kilkanaście starych Neo+ za śmieszne pieniądze, i mnie nie trzeba przekonywać do tej formy przekazywania treści. Dopóki na rynku będą pojawiały się pisma konsolowe, ja na pewno będę je regularnie kupował.
Pozdrawiam całą redakcję i życzę mnóstwo satysfakcji z tworzenia kolejnych numerów N+.
Wojtek Marchewka

▶ A dopóki Ty i rzesze podobnie nastawionych czytelników będziecie je kupować, my będziemy je robić. Dzięki za podniesienie na duchu, jak widać nie wszystko stracone.
I tym, jakże natchnionym wersetem dziś zakończymy. Piszta ludziska, piszta. I czytajta tyż, olaboga. Do zobaczyska za miesiąc.

KONKRETY SMSem

↘ Jak zabić tego wielkiego kaktusa w FFXIII? Bo mam wymaksowane postacie, a on mi prawie każdego na strzała bierze :/

Moi informatorzy (tzn. świry, które w to grały) powiadają tak: „Walka jest trudna i wiele zależy od szczęścia, ale można go rozwalić – przede wszystkim używaj na potęgę czaru Daze, a jeśli to nie wystarczy, walnij summona". Tyle zdążyłem wyciągnąć, potem zaczęli nerwowo się uśmiechać i dziwnie zerkać na moje części niesforne, czym zostałem zmuszony do taktycznego odwrotu.

↘ Zastanawiam sie nad kupnem PS3. Mam pytanko: Czy kupić teraz, czy lepiej poczekać do świąt, to może Sony cenę obniży, jak Microsoft wprowadzi nową wersję Xboxa?

Yyy, Microsoft chyba właśnie wprowadził nową wersję Xboxa, ale cena PS3 pozostała niewzruszona. Jasne, nie wykluczałbym możliwości kolejnej obniżki w okolicy świąt, ale czy chce Ci się czekać pół roku, być może na próżno?

↘ Nie wiem kto wybierał kawałki w ramce „No bass, no fun" w artykule dotyczącym serii NFS, ale gratuluję mu gustu muzycznego. Bartezoo.

Heh, to byłbym ja, tak więc dzięki. Generalnie, jeśli coś w Retro jest niepodpisane, to na 96,7% można za to winić mnie.

↘ Witam Doktorku. Mam pytanie o trofea Assassin's Creed 2 na PS3. Otóż przeszedłem do sekwencji 11 i nie mam wielu trofeów, chociaż zrobiłem co trzeba było. Co mam zrobić? Pozdrawiam.

Detale, ludzie, detale! „Wiele trofeów" naprawdę nie mówi mi za dużo, więc nijak nie mogę stwierdzić czy po prostu przegapiłeś okazje do ich zdobycia (może gdzieś kryje się jakieś piórko, albo jednak nie podciąłeś tylu przeciwników, ilu było trzeba), czy rzeczywiście jest to jakiś błąd gry. Nie mówię, żebyś wypisywał całą listę, ale przynajmniej jakiś konkret w rodzaju „lecąc na lotni skopałem kolesia z dachu, a trofeum nie wpadło".

↘ Witam. Czy na tegorocznym E3 były jakieś zapowiedzi czy informacje o nowym Batmanie, czy może pominęli go tak, jak The Last Guardian? Pozdrawiam, Krzysiek.

Cisza jak bat-makiem zasiał. Za to niedawno ruszyło się nieco w temacie, Warner zarejestrował kilkanaście domen internetowych nawiązujących do Netoperka, więc wygląda na to, że szykuje się promocja godna Mrocznego Rycerza.

↘ Przychodzi taki moment w życiu każdego mężczyzny, że buduje dom, płodzi syna, sadzi drzewo i co najważniejsze... Kupuje telewizor do swojego PS3. Powstaje problem. Kupić 50 cali HD Ready czy do 40 cali Full HD? Cena jest w zasadzie ta sama, podobnie jak i marka. Pozdrawiam serdecznie.

Pozwolę sobie wyrazić osobistą opinię, która może być niedoinformowana, błędna i w ogóle bez sensu, ale co mi tam – jeśli nie masz do tego TV pokoju wielkości boiska do koszykówki, weź czterdziestkę. (Mac: Ale już biorąc pod uwagę liczbę gier Full HD, wziąłbym jednak 50 cali... No chyba, że mniej cali, ale z najnowszym hitem – 3D Ready.)

↘ Mam do was pytanie. Co byście kupili na moim miejscu: RDR czy trochę poczekać i sprawić sobie Crysis 2 na PS3 jako jeden z pierwszych? Wybór jest naprawdę trudny, gdyż jestem wielkim fanem Crysisa, ale także lubię sobie popykać w gry o tematyce Dzikiego Zachodu. Pozdrowienia dla wszystkich w Neo Plus. Supersmoluch.

Cóż, dla mnie wybór byłby dość prosty, biorąc pod uwagę, że pierwszy Crysis znudził mnie po paru godzinach, a w RDR wyrobiłem ich ładne kilkadziesiąt i nadal mi mało. Ale wczuwając się w Twoją sytuację... Wiesz, RDR wyszedł ponad dwa miesiące temu i raczej już nie podrożeje, C2 ma wyjść pod koniec roku. Może jednak uda Ci się uzbierać flotę na oba tytuły? Zwłaszcza jeśli jeszcze się wstrzymasz i pozwolisz grze R nieco stanieć.*

↘ Na początek pozdro całej ekipie. Mam takie małe pytanie: Jestem delikatnie (60-100 godz. w tyg.) uzależniony od grania i chwilowo zagubiłem sie w tym co chcę robić w życiu, ponieważ powinno sie robić to, co sie lubi. Czyli akurat teraz tylko gram na śniadanie, na obiad podwójna porcja grania, na kolacje granie i tak każdego pięknego dnia, wiec prosiłbym o pomoc pod tytułem takim: Czy moglibyście naprowadzić mnie na jakiś rodzaj pracy z tym związany? Z góry dziękóweczka, pozdro.

Po pierwsze – 100h tygodniowo chyba kwalifikuje się pod achieva „h4rdCore n0life", więc gratsy ode mnie. Po drugie – może spróbuj odezwać się do któregoś z wydawców albo developerów i podpytaj czy nie szukają beta-testerów. Wtedy nie tylko dostawałbyś za swoją przypadłość kasę, ale być może zarywanie nocek z sypiącym się kodem i działającymi na słowo honoru wersjami pre-alpha sprawiłoby, że sam widok joypada poza godzinami pracy przyprawiałby Cię o konwulsje.

O PRZYSPIESZANIU, ZWALNIANIU I TYM, CO O ROBIENIU GIER WIEDZIAŁA BABCIA

W rozumieniu biznesu, jesteśmy sto lat za Eskimosami. Bue... Za fokami Eskimosów może nawet. W San Diego niejaka firma Rockstar zwolniła 40 osób. Zawrzało w branży, że jak to!?

Zwolnili te osoby, chociaż te osoby zrobiły taką grę? Przecież tak jest źle zupełnie! Banda kretynów! Pieprzonych złodziei!

Ponieważ jednak wielu z Was pracuje, ma pracujących znajomych, albo wkrótce pójdzie do pracy, może warto zobaczyć w jakim świecie żyli nasi dziadkowie, a w jaki my aktualnie wchodzimy. Wtedy też przekonamy się co to znaczy zwolnić czterdzieści osób i komu ma być przykro.

Zacznijmy od tego, że biznes nie jest paraolimpiadą. Nie płaci się ludziom za ciężką pracę. Wam nikt nie zapłaci, ani piątki nie postawi za to, że ryliście całą noc. Biznes, w tym biznes gier, płaci za jedną rzecz: za efekty. Są efekty – jest śrut i pracodawca zasila. Nie ma efektów – spadniaczek. Krótka piłka. Nikt nie trzyma ludzi przy produkcji gier dlatego, że ciężko pracują. No i dobra.

Sięgnijmy do branży medycznej, bo tam przykład jest idealny. Nie wiem czy wiecie, ale jeśli w szpitalu ktoś robi Wam zabieg, prawie na pewno jest to osoba, która nie umie tego robić. Czemu? Bo musi się gdzieś nauczyć. A ponieważ produkcja studentów jest duża, a osoby z renomą dostają intratne propozycje nie tylko z kraju, jest w medycynie parcie na ciągłe uczenie nowych (nie mówiąc już o ogólnoludzkim parciu na oddawanie głupich zadań podwładnym). W związku z tym kiedy tylko ktoś się czegoś nauczy, właściwie wkrótce potem jest od zadania odsuwany, bo muszą się uczyć nowi. A dni tego pierwszego są policzone, bo wykwalifikowawszy się będzie szukał nowej posadki.

Firma typu szpital, zwłaszcza ma to miejsce na zachodzie, musi się liczyć z tym, że jak tylko ktoś się za dobrze poczuje, to zaraz wyciągnie ręce po więcej, a nie zawsze można mu dać. Więc pewnie odejdzie. Toteż musi być ssanie z rynku. Oto pierwsza tajemnica zwolnień, a właściwie odejść ludzi z firm. Ludzie zrobiwszy coś fajnego, mogą chcieć odejść, bo stają się wybitnymi specjalistami w czymś, czego firma nie będzie już robiła przez jakiś czas. I niczego więcej się tu nie dowiedzą. Więc wolą sobie pójść tam, gdzie będą się mogli rozwijać tak, jak chcą. I trzeba to zakładać przy każdej okazji – jak się robi grę, także. Więc niektóre osoby przyszły do projektu w Rockstarze z myślą, że sobie pójdą potem. Nie do pomyślenia, co?

- Ale, ale... Przecież rynek nie zatrudnia tak ludzi, co ty gadasz!

- Pewnie, że nie zatrudnia „tak ludzi". Bo „tak ludzie" to średniaki. W zdecydowanej większości. Trzymają posadkę, chociaż robota jaką obrabiają jest taka sama, jak kilka lat wstecz. Umówmy się: większość osób na świecie pracuje byle jak. Ci, którzy stają się mnichami swojej branży są rozchwytywani z projektu na projekt. W pewnym momencie życia wiedzą, że już nigdy nie będą bezrobotni.

I co z tego po pierwsze? Po pierwsze z tego to, że jak ktoś przestaje pracować w jakiejś firmie, a mamy tylko skrawki informacji, to:

a) nie wiadomo czy przestał pracować bo był dobry, czy dlatego, że był zły

b) z perspektywy geniusza – lepiej, że odszedł.

Po drugie. Rynki elektroniczne rozwijają się w takim tempie, że coraz częściej zatrudnia się ludzi do projektów. Bo się na czymś znają. Na Javie, na C++, na realiach Dzikiego Zachodu. Zatrudnia się ich i oni wiedzą po co. Tu pomogą przy filmie jakimś w Hollywood, typu western. Tu przy Red Dead Redemption. I stają się „Człowiekiem, który rozumie show biznes i zna się na Dzikim Zachodzie jak mało kto". Oj, takiemu można zapłacić. Może nie kosmicznie, ale jeśli nie wyceni swojej „godzinówki" z kosmosu, to często robotę znajdzie. W ten sposób każdy spec pracuje na SWOJĄ markę w branży. Staje się sam dla siebie marką. Za starych czasów marką taką był na przykład Gulash, który mógł sobie chodzić tu i tam, a wszędzie było wiadomo, że rozdaje karty. Miał kącik na łamach magazynu, potem jedno pismo, drugie – a czytelnicy szli za nim. Taki człowiek-marka istnieje w każdej branży, choć nie w każdej branży chętnie się o tym mówi na głos. Na przykład spin-doktorzy od marketingu politycznego nie mówią z kim pracowali, więc informacje o tym kto jest dobry w tej branży są tylko kuluarowe. Jedno jest pewne: kiedy ktoś zacznie węszyć i szukać najlepszego, zapewne parę nazwisk będzie się powtarzało częściej, niż inne. I pójdą do niego i powiedzą:

- Potrzebujemy Pana do projektu, bo ma pan dobrą markę.

Swego czasu głośno było o Piotrze Tymochowiczu, który jest właśnie spin-doktorem (choć akurat teraz może mniej niż kiedyś). Może paru z Was o nim słyszało. Założę się jednak, że nie wiecie, że Pan Piotr jest pracownikiem firmy, która się nie nazywa Tymochowicz. Gulash też był pracownikiem firmy, która się nie nazywa Gulash. A Peter Molyneaux też nie jest z firmy Molyneaux. Czasem ludzie przerastają marką swoje firmy i tak teraz będzie coraz częściej. Toteż – gdziekolwiek i cokolwiek robicie, miejcie na uwadze, że wszystko robicie dla siebie. Więc starajcie się to robić jak najlepiej.

Stąd też masowe lamenty, jakie wynikły na forach i serwisach po zwolnieniu ludzi odpowiedzialnych za Red Dead Redemption momentami świadczyły moim zdaniem o totalnym niezrozumieniu tego, jak rozwija się technologie, pomysły i ludzi. I tym, że wielu młodych (cokolwiek by powiedzieć) ludzi w naszym kraju wciąż uważa, podobnie jak Nasi Dziadowie, że jak już się znajdzie pracę, to do emerytury trzeba dociągnąć i nic, Broń Boże, nie zmieniać. A jak ktoś kogoś zwalnia, to zawsze jest to złe, źle świadczy o atmosferze, pracodawcy, pracowniku i w ogóle świecie. Jeśli chcecie być najlepsi, szukajcie sobie po prostu ciekawych zajęć. Niekoniecznie tam, gdzie obecnie pracujecie. I niekoniecznie w Polsce. Bo im więcej ruchu i wymiany pomysłów, tym lepiej. A każdy człowiek, który robi jakąś grę od jakichś projektów przyszedł i na pewno do jakichś innych firm oraz projektów sobie pójdzie. Hideo Kojima na przykład wcale nie urodził się w Konami i nie robił wtedy gier...

//Grabarz

MASOWE LAMENTY, JAKIE WYNIKŁY NA FORACH I SERWISACH PO ZWOLNIENIU LUDZI ODPOWIEDZIALNYCH ZA RED DEAD REDEMPTION MOMENTAMI ŚWIADCZYŁY MOIM ZDANIEM O TOTALNYM NIEZROZUMIENIU TEGO, JAK ROZWIJA SIĘ TECHNOLOGIE, POMYSŁY I LUDZI

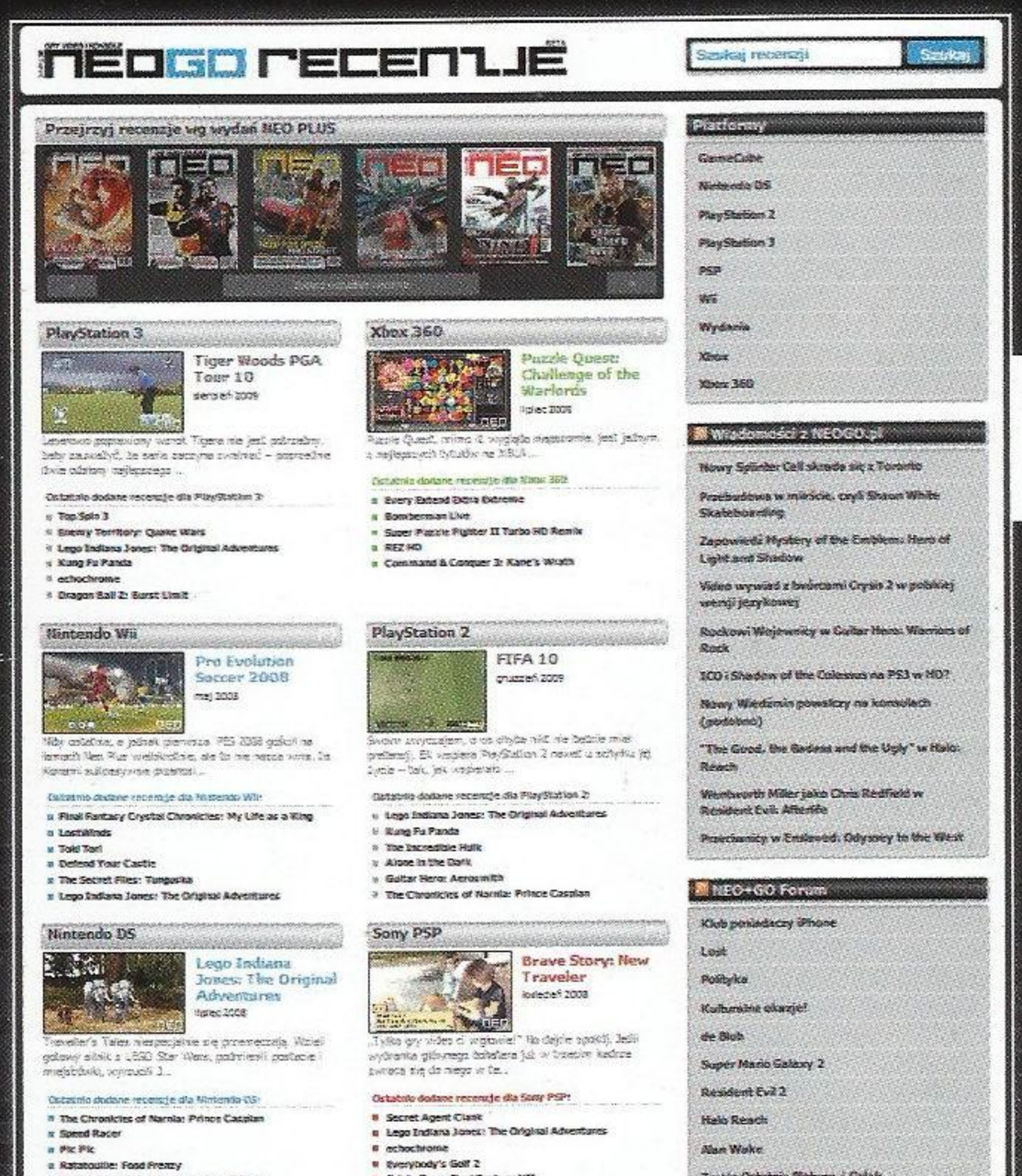
GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEOGO

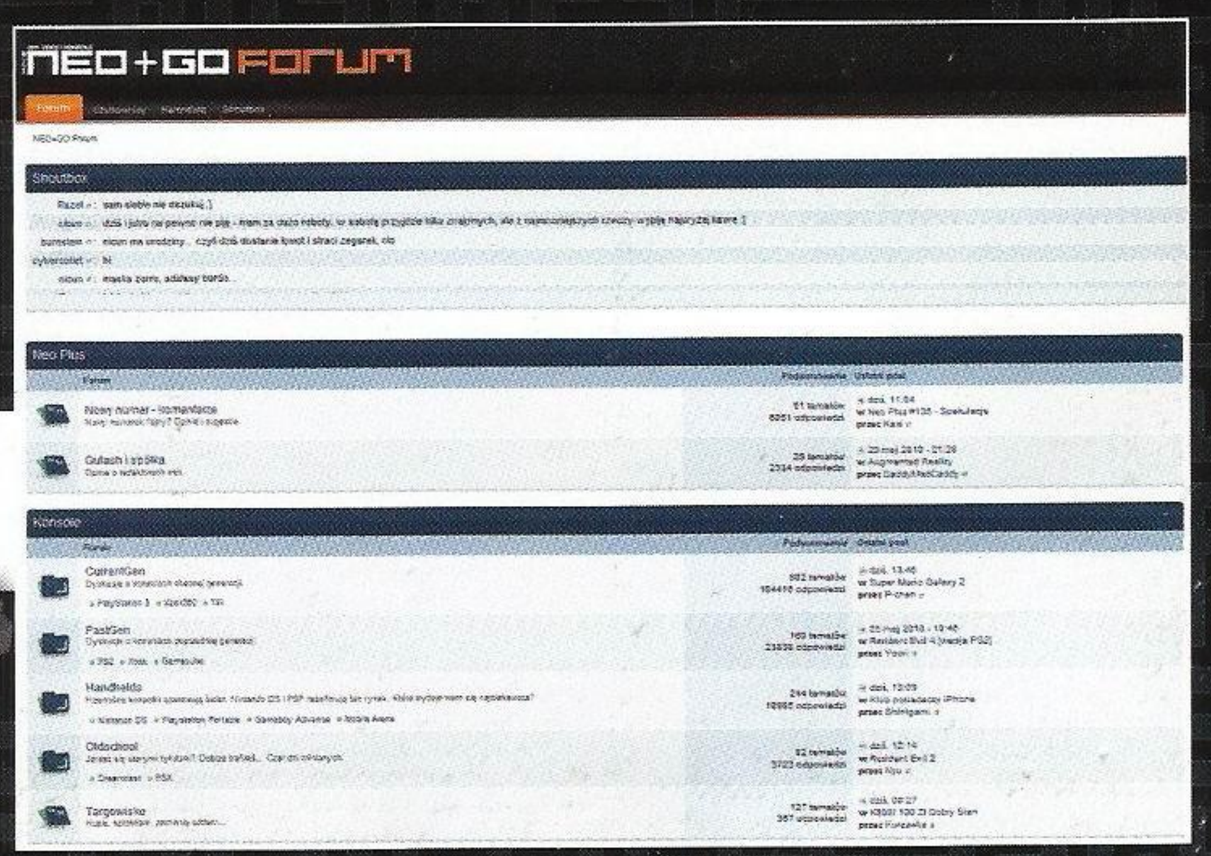
www.neogo.pl

- codzienna porcja nowości ze świata konsol
- ekskluzywne, własne materiały video
- relacje z pokazów i imprez branżowych
- co piątek nowe NEO Comments autorów NEO+
- co tydzień konkurs - wygraj gadżety związane z grami
- ciekawe dyskusje i komentarze
- pierwsze informacje o kolejnym numerze NEO+
- niebawem kolejne funkcje serwisu



recenzje.neogo.pl

- stworzyliśmy największą bazę recenzji gier konsolowych w Polsce!
- niemal tysiąc recenzji z NEO+ z roczników 2007, 2008 i 2009
- co miesiąc kolejne recenzje gier video pochodzące bezpośrednio z NEO+



forum.neogo.pl

- forum dla czytelników NEO+ i fanów gier video

PlayStation® Network

DOTRZYJ DO ŚWIATA CAŁKOWICIE NOWYCH GIER

FAT PRINCESS

HUSTLE KINGS

PIXEL JUNK SHOOTER

GRAVITY CRASH™

100ZŁ

PlayStation® Network

Zapełnij swój portfel w usłudze PSN, aby umożliwić zakup wspaniałych nowych gier i innych ofert dotyczących systemów PS3™ i PSP™.

200ZŁ

PlayStation® Network

Zapełnij swój portfel w usłudze PSN, aby umożliwić zakup wspaniałych nowych gier i innych ofert dotyczących systemów PS3™ i PSP™.

Karty PlayStation Network już w sprzedaży!

PS3™

PlayStation 3

PlayStation® Network

SONY

make.believe